Gymn. 33 m

<36612600720019

<36612600720019

Bayer. Staatsbibliothek

Das neue Königliche l'Hombre

nebst
einer gründlichen Anweisung
wie
Quadrille, Cinquille, Piquet, Reversy, Trisett, Tarok, Whist, Boston, Patience, Cabale, Connectionen, Casino, &c.
nach jetziger Art zu spielen sind,
wobey
nebst noch andern Kartenspielen
das Billard- Pielkentafel- Schach- und Ballspiel, wie auch das Verkehren im Brett, Triktrak und Tokkategli
sammt
den Ausdrücken
deren man sich bey diesen verschiedenen Spielen bedienet, deutlich beschrieben und erkläret werden.

Vierzehnte verbesserte und vermehrte Auflage.

Frankfurt und Leipzig,
bei J. G. Herold, 1797.

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Vorbericht.

Ich kann nicht umhin, bey der Herausgabe dieser genau durchgesehenen und ansehnlich vermehrten vierzehnten Auflage, meine Leser auf die in dem Monat August des Journals des Luxus und der Moden vom Jahre 1788 eingerückten vortrefflichen philosophischen Phantasien über das beliebteste Spiel unsers Jahrhunderts, das l'Hombre, aufmerksam zu machen, wovon wir uns kaum würden enthalten können, ganze Seiten hier herzusetzen, wenn der Raum es uns erlaubte, mehr als die folgende Stelle auszuzeichnen: „Das unter uns „so allgemein beliebte l'Hombre hat den größ„ten Anspruch auf die Achtsamkeit des philo„sophischen Beobachters der Menschen, denn „kein Conversationsspiel hat sich fast das gan„ze laufende Jahrhundert hindurch so anhal-

„tend in Präminenz erhalten; keines hat in so „verschiedenen Zeitläuften so augenscheinlich „über den gewaltsamen Wechsel der Moden „den Sieg davon getragen, keines gewinnt bis „diese Stunde noch fortan so viele neue Ver- „ehrungen, als eben dieses Lieblingsspiel unse- „rer Herren und Damen in adelichen und bür- „gerlichen Ständen. Sein Reiz fesselt den Kö- „nigssohn, und die Prinzessin im vergoldeten „Zimmer so sehr, als den schmutzigen Schrei- „ber in der rauchigten Amtsstube. Ich getraue „mir zu behaupten, daß blos in den vorderen „Reichskreisen Deutschlands jeden Winter- „abend 12000 Menschen am l'Hombretische „sitzen, und daß an festlichen Tagen die Tri- „plirung dieser Zahl sicher angenommen wer- „den kann, u. s. w."

Braunschweig,
den 24 December, 1796.

Der Herausgeber.

Inhalt.

Das l'Hombrespiel.

Seite

1. Kap. Ausführliche Anleitung zum l'Hombrespiel unter drey Personen mit den Verbesserungen und Zusätzen der Franzosen und anderer Nationen . 1
   1) Die Anzahl der Kartenblätter . . . 2
   2) Die natürliche Ordnung derselben . . 2
   3) Die Ordnung derselben, wenn ihre Farbe Trumpf ist 3
   4) Wie Trumpf gewählt wird 3
   5) Von den Matadors und ihren besondern Vorzügen 6
   6) Von einigen Einrichtungen beym Anfange des Spiels 7
   7) Wie man die Karten geben soll . . . 7
   8) Wie man Solo spielt 11
   9) Vom Wegwerfen der Karten . . . 13
   10) Wie die Karten ausgespielt werden müssen 16
   11) Von der Bête 18
   12) Von der Codilje 20
   13) Wie der Zusatz beschaffen seyn muß . . 21
   14) Von dem Tout 25
   15) Von den Karten, darauf man spielen kann 27
   16) Vom Spadille forcé 34
   17) Von Casque und Tourné . . . 36
   18) Von der Préference 38
2. Kap. Vom l'Hombre unter 2 und 4 Personen . 40
   1) Vom l'Hombre unter 2 Personen . . 40
   2) Vom l'Hombre unter 4 Personen . . 41
3. Kap. Kurzgefaßte Regeln und Gesetze des l'Hombrespiels unter Dreyen . . . 43

Die Quadrille.

1. Kap. Allgemeiner Begriff von der Quadrille 53

Seite
2. Wie man Quadrille spielen, die Karten geben einen König rufen, Bêtes setzen, und sich sonst dabey verhalten soll 54
3. Kap. Von der Art und Weise, das Spiel zu marquiren und zu bezahlen 60
4. Kap. Anzeige einiger Spiele, die man mit und ohne gerufenen König spielen kann 62
5. Kap. Einige nöthige Anmerk. zur Quadrille 69
6. Kap. Vom Mediateur, der Preference und Respekt 77
7. Von einigen Spielen, die mit der Quadrille Verwandschaft haben 84

Das neueste Piquetspiel.

1. Kap. Vorläufige Anleitung zu dem Piquetspiel 115
2. Kap. Entscheidung einiger Fälle, welche sich bey dem Piquetspiel ereignen können . . . 126
Le Reversis, oder du Reversis . . . 136
L'Homme 143
L'Imperial 144
La Triomphe 146
Das Tresett- oder Trisettspiel . . 147

Das Tarokspiel.

1. Von den Tarokkarten insgemein, und von deren Austheilung an die Mitspieler . . . 153
2. Die vornehmsten Hauptregeln im Tarokspiel unter drey Personen 157
3. Vom Tarokspiel unter vier Personen . . 161

Das Whistspiel.

1. Kap. Einige allgemeine Regeln für Anfänger . 169
2. Kap. Einige besondere Regeln, welche im Whistspiele beobachtet werden 177
3. Kap. Erörterung der mehresten mißlichen Fälle, welche sich bey dem Whistspiele ereignen können, in Frage und Antwort abgefasset 179

Seite

4. Kap. Einige Anweisungen, wie man bey dem Whistspiele dem Gedächtnisse zu Hülfe kommen könne, nebst einigen besondern Fällen . . 187
5. Kap. Gesetze des Whistspieles . . . 190
Boston 196
Patience 198
Cabale 200

Das Billardspiel.

1. Nachricht von dem, was dieses Spiel ausmacht, und von den dazugehörigen Instrumenten 202
2. Die vornehmsten üblichen Regeln . . 204
Le nouveau jeu de Billard, oder das Pielkentafelspiel . . . 223
Ein anderes Billard- oder Pielkentafelspiel, genannt das Kriegsspiel 227
Das Schachspiel 230

Das Ballspiel. 239

1. Kap. Von der Beschaffenheit des Ballhauses und dessen unterschiedenen Arten . . 240
2. Kap. Von der gewöhnlichen Eintheilung des Ballhauses und jedes Ortes Benennung 243
3. Kap. Von den Instrumenten bey dem Ballspiel 248
4. Kap. Vom Judiciren, und worauf es bey dem Ballspielen hauptsächlich ankomme . . 251
5. Kap. Vom Marquiren, und der Art, wie das Ballspiel gespielet und gezählet wird . . 255
Die Regeln von der Partie . . . 257
6. Kap. Von einigen Vortheilen beym Ballspiel 261

Das Verkehren im Brettspiel.

1) Wie es gespielet wird 262
2) Von Setzung der Steine 263
3) Vom Herausschlagen der Steine . . 264
4) Von den Bänden 264

Seite
5) Wie man aus dem Brett geschlagen oder zum Junker gemacht wird 267
6) Wie die Bloßen wieder eingeworfen werden 268
7) Auf welche Art das Spiel einzeln verloren wird 269
8) Wie das Verkehren doppelt verspielt, oder einer zum Jan gemacht wird 270
9) Von dem Ausnehmen der Steine . . 272

Das Triktrak- oder Tokkateglispiel.

1. Kap. Vorläufiger Unterricht von diesem Spiel 275
2. Kap. Von den Janen 282
3. Kap. Von den geschlagenen Steinen in den verschiedenen Brettern 295 Geschlagene Steine in dem Brette des großen Jans 295, in dem Brette des kleinen Jans 296, in dem Brette des Rückjans 297. Jan, der nicht kann, oder von dem blinden Schlagen 297
4. Kap. Von der Ruhecke oder der Hucke . . 299
5. Kap. Von den Verbindungen oder Zusammenfügungen der Würfel 301. Erklärung 301
6. Kap. Regeln des Trkitraks und Tokkateglispieles 304
7. Kap. Wie man sich in diesem Spiele verhalten muß 308

Das Casinospiel.

Vom Werthe der Karten 316, von den Verbindungen 317, Gesetze des Casinospiels 321, Beispiel 321, allgemeine Regeln 323, Ausnahmen 324, Ausnahme 325, Fälle, in welchen die allgemeine Regel besonders befolgt werden sollte 328, Fälle, in welchen die allgemeine Regel nie befolgt werden sollte 328, Beispiel der vorhergehenden Regel 330
Das Connectionen- oder Verbindungssp. 331
Das Kegelspiel 333
Die vorzuglichsten Gesetze der Kegelbahn . . 334

Das l'Hombrespiel.

Das Erste Kapitel.

Ausführliche Anleitung zum l'Hombrespiel unter drey Personen, mit den Verbesserungen und Zusätzen der Franzosen und anderer Nationen.

Das l'Hombrespiel schreibt sich ursprünglich aus Spanien her, doch hat man es in Frankreich und anderwärts, durch Zusätze und Veränderungen, für den Geschmack anderer Nationen noch angenehmer zu machen gesuchet.

Das Wort Hombre bedeutet im Spanischen einen Menschen.

Dieses Spiel kann mit zwey, drey, vier oder fünf Personen gespielt werden; da es aber am gewöhnlichsten mit drey gespielet wird, so wollen wir die Zahl von drey bey unserer Anweisung zum Grunde legen, hernach aber auch von den andern handeln.

1) Die Anzahl der Kartenblätter.

Diese beläuft sich auf vierzig, und werden die Kartenspiele in den Kramläden gemeiniglich darauf eingerichtet. Wenn solches aber nicht geschehen ist, so nimmt man ein volles Spiel, welches aus 52 Karten besteht, und wirft die vier Zehen, die vier Neun, und die vier Achten heraus.

2) Die natürliche Ordnung derselben.

Die Kartenblätter haben zweyerley Farben, nämlich zwey schwarze und zwey rothe.

Die beyden schwarzen heißen Pique und Trefle*), und ihre Ordnung ist, wenn sie nicht Trumpf**) sind, König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drey und Zwey. Die schwarzen Aß gehören nicht mit zu dieser Reihe, weil sie allemal Trumpf sind, wie hernach gesagt werden soll.

In den beyden rothen Farben, Coeur und Careau***) aber ist die Ordnung: König, Dame, Bube, Aß, Zwey, Drey, Vier, Fünf, Sechs und Sieben.

Im ganzen genommen, zählt man also 10 rothe und nur 9 schwarze Karten, wenn eine Farbe nicht Trumpf ist.

*) Pique bedeutet auf deutsch Spaden, oder Schüppe und Trefle Klever oder Klee.

**) Trumpf ist die Farbe, die die drey übrigen Farben sticht, und bey jedem Spiele neu gewählt wird.

***) Coeur heißt auf deutsch Herzen, und Careau Rauten.

3) Die Ordnung derselben, wenn ihre Farbe Trumpf ist.

Diese verhält sich folgendergestalt: Erstlich sind die beyden schwarzen Aß allezeit Trumpf; Pique-Aß ist nämlich beständig der erste, Trefle-Aß aber der dritte Trumpf.

Dieses Pique Aß heißt Spadilje, und das Trefle-Aß führet den Namen Basta.

Der zweyte Trumpf, welcher Manilje heißt, ist die niedrigste Karte, nämlich: im Schwarzen die Zwey, im rothen die Sieben, und diese drey Ersten werden vorzüglich Matador (deutsch: Mörder) genannt.

Der vierte Trumpf ist im Schwarzen der König, und im Rothen das Aß, welches alsdann Ponto heißt.

Die übrigen Karten behalten ihre natürliche Ordnung, und sind also im Schwarzen nur eilf, im Rothen aber zwölf Trümpfe.

4) Wie Trumpf (franz. Atout, deutsch: zu allem, weil alle drey übrigen Farben damit gestochen werden) gewählt wird.

Wenn die Karten gehörig gegeben worden sind, (wovon weiter unten Nachricht folget) so besieht ein jeder, was er hat, und redet, wenn ihn die Reihe trifft.

Gesetzt, ihr wäret der Erste, und hättet z. E. Spadilje, Pique Zwey, Basta, Pique Sieben und Drey, nebst vier andern Karten von

verschiedenen Farben; so erhellet aus vorherbeschriebener Ordnung der Karten, wenn sie Trümpfe sind, daß ihr drey Matadors, die Sieben und Drey haben, welches ein schönes Spiel giebt, weil ihr hoffen könnt, im Falle, daß ihr etwas zukauft, 5 Stiche, oder zum wenigsten vier Stiche zu machen, weil unter vier Stichen kein Spiel gewonnen werden kann. Darauf fraget ihr: Ob es erlaubet sey? das ist: Ob ihr eine gewisse Farbe zu Trumpf wählen und ernennen dürfet, worinnen ihr spielen wollet? Antworten nun die andern mit Ja, oder sagen: Ich passe; so werdet ihr l'Hombre, und sprechet: Ich spiele auf Pique, und werfet die Kartenblätter weg, die ihr nicht behalten wollet, wie wir hernach lehren werden. Nunmehro ist also Pique zum Trumpf ernannt. Was aber solchergestalt von euch, als dem Ersten, der vor der Hand sitzt, gesagt worden ist, solches kommt auch den übrigen nach der Reihe zu, wenn die Vorsitzenden nicht spielen können, sondern passen.

Es muß aber die Wahl und Ernennung des Trumpfes zuvor geschehen, ehe man frische Kartenblätter (statt der weggeworfenen) genommen und besehen hat. Denn wenn einer vor der Hand sitzt, und besieht seine neu erhaltenen Kartenblätter, oder kehrt sie wenigstens nach seinen Augen zu, ehe er eine Farbe zum Trumpf ernannt hat, so sind die beyden andern Spieler berechtigt, an seiner Statt eine Farbe zum Trumpfe zu ernennen, die ihnen gefällt; und ist jener

alsdann gehalten, dasjenige für Trumpf zu erkennen, was am ersten genannt worden ist, wenn er gleich kein Blatt davon hat. Geschieht es, daß die beyden Gegenspieler zugleich zwo verschiedene Farben zum Trumpfe ernennen, so gilt diejenige, welche der ausgerufen hat, der dem l'Hombre zur rechten Hand sitzt. Letzterem ist aber auch nunmehr erlaubt, aus seinen weggeworfenen Kartenblättern diejenigen wieder zurück zu nehmen, die von der zum Trumpfe ernannten Farbe sind; jedoch muß er die neu bekommenen Kartenblätter noch nicht unter die, welche er bereits gehabt hat, vermischt haben, denn sonst kann er nicht zum andernmal wegwerfen, sondern muß mit den Karten, welche er anfangs genommen gehabt, spielen.

Wenn der l'Hombre seine neue Kartenblätter schon besehen hat, und sich erinnert, daß er den Trumpf noch nicht genannt habe, jedoch solchen sogleich und noch eher, als einer von den beyden andern Mitspielern, ernennet, so hat es nichts zu bedeuten, und man kann ihn zu keinem andern Trumpfe zwingen. Verredet er sich aber, und nennet eine Farbe statt der andern, so muß es bey der genannten Farbe sein Bewenden haben, und darf er sein Wort nicht zurückziehen; nur ist ihm solchenfalls zugelassen, die vorigen weggeworfenen Kartenblätter wieder zu nehmen. Hätte er auch sans prendre oder Solo (deutsch: ohne zu nehmen, oder allein) spielen wollen, so muß es dennoch bey der falsch genannten Farbe bleiben.

5) Von den Matadors und ihren besondern Vorzügen.

Eigentlich giebt es deren nur drey, nämlich: Spadilje, Manilje und Basta. Es werden aber auch die Trümpfe, welche in ordentlicher Reihe nach den jetzt genannten drey höchsten unmittelbar folgen, ebenfalls Matadors genannt, und kann einer also bis auf 9 Matadors erlangen, da er alsdann doppelt gewinnt.

Das erste Vorrecht der eigentlichen Matadors ist, daß sie von keinem geringern Trumpfe weder bezwungen noch ausgefodert werden können.

Doch, ob nun gleich kein geringerer Trumpf einen Matador zwingen kann; so zwingt doch der höhere Matador den niedrigern; es versteht sich, daß der höhere Matador von dem Ausspieler ist gespielt worden.

Ein anderes Vorrecht der Matadors ist, daß sie bezahlt werden; sollen sie aber bezahlt werden: so müssen wenigstens die drey höchsten sich in desjenigen Hand befinden, der l'Hombre ist, sonst werden sie nicht bezahlt. Einfach werden die Matadors genennt, wenn man nur die drey obersten allein hat: hat man mehrere, so zeigt man sie überhaupt nach der Zahl an.

Gewinnt der l'Hombre mit den Matadors, so läßt er sie sich bezahlen; verliert er aber, so bezahlet er sie den andern.

6) Von einigen Einrichtungen, welche gleich beym Anfange oder Niedersetzen zum Spiele getroffen werden müssen.

Wenn nicht um baares Geld gespielet wird, so müssen die Spieler anfangs eine gleiche Anzahl Marken (in Spanien Dantes genannt) bekommen.

Nächst diesem loset man um den Sitz, und leget zu dem Ende an den dreyen Orten, wo die Marken liegen, drey Karten verschiedener Farben aufgedeckt hin, läßt hernach die drey Spieler aus dreyen andern von eben denselbigen Farben jeden eine verdeckt ausziehen, da sich dann jeder dahin setzet, wo ihn die Farbe seines gezogenen Blattes hinweiset.

Wenn nun jeder seine Stelle eingenommen hat, so wird ein Spiel einzeln an die Spieler gegeben, wer die Spadilje bekömmt, muß geben.

Spielen zwey Herren und ein Frauenzimmer mit einander: so wird gemeiniglich dem Frauenzimmer zuerst die Ehre der sogenannten Vorhand erwiesen. Kömmt aber ein Herr mit zwey Frauenzimmern zum Spielen: so lassen ihm diese die Vorhand, und geben ihm die ersten Karten.

7) Wie man die Karten geben soll.

Ehe die Kartenblätter herumgegeben werden, so machet gemeiniglich derjenige, welcher die Karten zu geben hat, den Satz mit 4 Marken, mischet oder melirt die Karten, und läßt sie von

dem, der ihm zur linken Hand sitzet, abheben, (franz. couper) alsdann giebt er dem, welcher ihm zur rechten Hand sitzet, drey Blätter auf einmal, und so auch den übrigen, bis ein jeder Neun bekommen hat

Der Ueberrest (oder Talon) des Kartenspieles muß 13 Blätter enthalten, und wird von dem, welcher die Karten gegeben hat, zu mehrerer Richtigkeit, vor der Hinlegung auf den Tisch, durchgezählet.

Wenn zwey Kartenspiele vorhanden sind, so melirt oder mischet der, welcher abgehoben hat, das Spiel womit vorher gespielt worden ist, und leget es dem, welcher die Vorhand hat, und also das nächstemal geben muß, zur rechten Hand.

Befindet sich nun, daß der, welcher vor der Hand sitzt, gute Karten zu einem Spiele hat, so fragt er die andern: Ist es erlaubt? Haben die andern, welche nach ihm folgen, keine solche Karten, daß sie sans prendre (ohne zu nehmen) spielen können, so sprechen sie: ich passe.

Darauf wirft der, welcher spielen will, seine schlechten Kartenblätter weg, nimmt die noch unausgetheilten Karten, leget seine weggeworfenen zur Rechten dessen, der das zweyte Spiel gemischet hat, nennet die Farbe, darauf er spielen will, giebt sich so viel Kartenblätter, als er weggeworfen hat, und leget den Ueberrest mitten auf den Tisch. Derjenige, der auf ihn in der Ordnung folget, nimmt darauf von solchem so viel, als er für dienlich erachtet, nachdem er vorher

eine gleiche Anzahl Blätter weggeworfen hat. Sind noch einige Blätter im Talon übrig; so nimmt sie der folgende, der dem l'Hombre zur linken Hand sitzt, vollends, oder so viel, als ihm beliebt, nachdem er ebenfalls vorher so viele weggeschmissen hat. Bleiben noch einige übrig, so werden solche auf die übrigen weggeworfenen Karten geleget.

Liegt im Geben etwan ein Blatt umgekehrt: so hindert solches nichts, es wäre denn ein schwarzes Aß, in welchem Fall von neuem gegeben werden muß. Wirft aber derjenige, welcher giebt, die Karte im Geben auf: so steht es bey dem, der sie empfängt, ob er sie behalten will oder nicht.

Finden sich im Geben mehr umgekehrte Karten als eine, so muß von neuem gegeben werden. Ist hingegen in den übergebliebenen unausgetheilten Karten nur eine einzige umgekehrt vorhanden, sie sey so gering sie wolle, wenn auch gleich der l'Hombre sans prendre spielte, so gilt doch alles nichts, und muß wieder umgegeben werden.

Hat der, welcher giebt, einem andern, oder sich selbst, 10 Karten gegeben, so kann er nicht spielen; aber die beyden andern können solches wohl thun, wenn sie vorher ansagen, daß sie 10 Karten bekommen haben, da sie denn eine mehr weglegen müssen; denn wenn sie nach genommenen neun Karten 10 hätten, müßten sie Bête, das ist (so viel als Einsatz ist) setzen, so

wie auch, wenn sie fragen, ob zu spielen erlaubet sey, und nicht vorher angedeutet haben, daß ihnen 10 Karten zugefallen sind.

Mit dem aber, der mit 10 Karten passet, wird es verschiedentlich gehalten; an einigen Orten setzet er deswegen nichts, an andern aber Bête.

Was gesagt worden, wenn einer 10 Karten hat, solches muß auch von dem verstanden werden, der nur acht bekommen hat; denn die Strafe ist gleich groß, sowol wenn zu wenig Blätter, als wenn zu viele vorhanden sind. Sollte aber jemand 11 oder mehr Karten, oder nur 7 und noch weniger bekommen haben, so gilt das Spiel gar nicht, und muß von neuem wieder gegeben werden.

Wenn der Geber, nachdem er ausgetheilet, eine Karte aus Unachtsamkeit oder sonst umkehret; so kann er nicht spielen, den andern beyden aber ist solches unverwehret. Wirft aber einer von den andern eines oder mehr Blätter von dem Talon auf: so setzet er Bête, und es schadet dem Spiele nichts.

Giebt jemand außer seiner Ordnung, und die Karten sind richtig ausgetheilet, auch der Talon schon niedergelegt; so wird das Spiel völlig gespielt, als wenn dieser hätte geben müssen; jedoch demjenigen unbeschadet, der außerdem die Vorhand gehabt haben würde. Merket man das Versehen noch im Geben, so gilt

alles angeführte nicht, sondern der muß geben, dem es zukommt.

8) Wie man sans prendre oder Solo spielet.

Sans prendre oder Solo spielen ist, wenn man nicht wegwirft und keine andere Kartenblätter kaufet. Will man solches thun; so muß man gute Karten genug haben, fünf Lesen oder Levèes (Stiche) zu machen. (Denn ob man gleich mit 4 Stichen gewinnen kann, wenn der eine Gegner 3, der andere 2 Stiche hat, so kann man doch auf diesen Vortheil nicht sicher rechnen). Der Vortheil, welchen derjenige hat, der nicht nimmt, und doch spielet, bestehet darinnen, daß ihm jeder Spieler so viel als den Satz bezahlt.

Es ist jedoch hiebey zu merken, daß man die Bezahlung, sowol für Sans prendre, als für die Matadors fordern muß, ehe die Karten abgehoben worden; denn hernach hat man nicht nöthig, sie zu bezahlen.

Mit dem Satze aber hat es eine andere Bewandtniß, und kann solcher gefordert werden, obgleich schon etliche Lesen im neuen Spiele gemacht worden sind.

Ist es der erste im Spiele, welcher sans prendre spielet, so ernennet derselbe die Farbe zum Trumpfe, und die andern werfen weg und nehmen frische Karten, wie oben erwähnt ist und

weiter unten mit mehrern ausgeführt werden soll. Hat er nun ein gewisses Spiel, als z. E. fünf Matadors, so kann er sagen, ich spiele sans prendre, weiset darauf seine Karten auf, nachdem er vorhero den Trumpf genennet, und läßt sich bezahlen für sans prendre, cinq premiers (die 5 ersten) und 5 Matadors, welches 10 ausmacht, wenn der Satz 4 Dantes gerechnet wird, nämlich: Solo 4, 5 Matadors, 5 und die Ersten 1.

Wenn nun ein solcher 5 Stiche machet, oder nur einen mehr, als derjenige von den beyden andern, der die meisten hat: so nimmt er alles, was auf dem Pot stehet, (d. i. den ganzen Satz) zu sich, und läßt sich von jedem 10 bezahlen.

Wenn der erste am Spiel fraget, ob es erlaubt sey, und einer von den beyden andern sagt sans prendre: so hat der erste den Vorzug sans prendre zu spielen. Erlauben ihm solches aber seine Karten nicht, so muß er sagen: Ich passe.

Wenn einer von den Spielern, derjenige ausgenommen, der hinter der Hand sitzt, keine Karten hat, womit er sans prendre spielen kann, gleichwol aber seine Farbe nennet, ohne vorhero zu fragen, ob es zu spielen erlaubt sey, so ist er verbunden, sans prendre zu spielen.

9) Vom Wegwerfen der Karten.

Wenn der l'Hombre sans prendre spielet: so ist es nicht schwer mit dem Wegwerfen und Wiedernehmen der Karten, denn der erste kann 8 bis 9 nehmen: letzteres würde jedoch einfältig gehandelt seyn, wenn er keine gute Karte hätte, weil wenigstens 5 für denjenigen überbleiben sollten, der nach ihm wegwirft.

Wenn der l'Hombre nicht sans prendre spielet, soll derjenige, der nach ihm nimmt, niemals durchkaufen, es sey denn, daß er Ursache dazu, und etwa einen Matador, einige hohe Trümpfe, oder Könige habe.

Durchkaufen heißt man, wenn dem letzten Mann weniger, als 5 Karten übrig gelassen werden; geschieht es ohne Vernunft, so verdirbt man damit das Spiel, und zertheilet die Trümpfe, worüber der l'Hombre oft gewinnet.

Diesemnach soll der zweyte Mann im Spiele allezeit wohl überlegen, ob er mit den Trümpfen, die er in den fünf oder sechs zu nehmenden Kartenblättern zu hoffen Ursache hat, drey oder vier Lesen gewinnen könne; ist solches nicht zu vermuthen, so soll er dem dritten Mitspieler allemal fünf Karten übrig lassen.

Es ist wol wahr, diese vier Lesen brauchen ihm eben nicht so gewiß zu seyn, als wenn er der l'Hombre selbst wäre; weil ihm der dritte Mann, wenn er seine Könige oder Damen gehen läßt, (d. i. nicht absticht) helfen, und des l'Hombre

seine Trümpfe herauszwingen kann. Uebrigens ist es auch nicht erlaubt, daß der dritte, ehe ihn die Reihe trifft, seine Karten wegwirft, und dadurch anzeiget, wie viel er etwan zu kaufen brauche. Bey scharfen Spielern machet solches ein Bête.

Spielet der l'Hombre nicht sans prendre, so wirft er am ersten weg, und der welcher zu seiner Rechten sitzt, nach ihm; spielet er aber sans prendre, so wirft er nichts weg, und der ihm zur Rechten sitzt, thut solches am ersten. Daher hat man beym Wegwerfen der Karten nicht darauf zu sehen, wer der erste oder der letzte im Spiel sey, sondern wer dem l'Hombre zur rechten Hand sitze.

Der l'Hombre muß insonderheit Achtung geben, welcher von seinen Gegnern die meisten Karten nimmt, und denselben hernach als seinen stärksten Feind ansehen; dem aber, der solches nicht thut, muß er zu zwey Stichen verhelfen, wenn er kein so festes Spiel hat, daß er fünf Stiche sicher machen kann.

Bleibt von dem Talon etwas übrig, so mag es derjenige besehen, der am letzten weggeworfen hat; er darf aber nichts davon aussuchen, sondern muß alles liegen lassen, wie es liegt. Hat er die übriggebliebenen Blätter angesehen, so steht solches den andern auch frey; thut es aber der erste nicht, und einer von den andern thät es, so muß derselbe Bête setzen. Ja, wenn schon

eine Lese gemacht worden, so darf gar Niemand die liegen gebliebenen Blätter mehr ansehen.

Nähme einer von den Spielern, nachdem er weggeworfen, zu viel Karten, so setzet er deswegen keine Bête, wenn er sie nur nicht besehen hat; und darf er bloß diejenigen Blätter wieder zurücklegen, die er zu viel genommen hat Sind diese mit seinen übrigen Karten aber schon vermischet: so zieht man sie heraus, wie sie fallen; bey den meisten aber wird kein Bête in allen diesen Fällen gesetzt, sondern der l'Hombre hat entweder verloren oder gewonnen, nachdem er oder seine Gegner das Versehen gemacht.

Nimmt einer zu wenig Karten, so hat es fast eben diese Beschaffenheit; denn wenn der Talon noch da liegt, so nimmt er davon so viel, als ihm fehlen, ist aber nichts mehr da, so nimmt er auf gut Glück so viel von dem Ausschusse, als er brauchet; wiewol dieses letztere von vielen auch gar nicht gestattet wird.

Wenn einer oder auch zwey glaubten, es hätten alle gepasset, und würfen ihre Karten auf den Talon; der dritte aber hätte nicht gepasset, und wollte spielen: so müssen jede ihre Karten wieder nehmen, wofern sie noch zu unterscheiden sind, oder jeder sich vom neuen ungesehen neun Blätter geben lassen.

10) Wie die Karten ausgespielt werden müssen.

Wenn der Ausschuß oder Ecart gemacht ist, und jeder gekauft hat, so spielet der, welcher an der Vorhand sitzt, aus; und wer die Lese gewinnt, der spielet allemal von neuem aus, so wie es bey andern Spielen gebräuchlich ist.

Dabey ist zu merken:

1. Daß, wenn man von der ausgespielten Farbe nichts hat, niemand verbunden ist, Trumpf darauf zu geben, wenn er es nicht für rathsam erachtet.

2. Es mag Trumpf oder eine andre Farbe gespielt werden, so ist niemand gehalten etwas höheres darauf zu setzen: doch muß er Farbe bedienen, wenn er kann.

Wofern jemand seine Karten vorzeiget, oder sie wegwirft, ehe das Spiel aus ist: so machet er eine Bête, und muß die Karten wiedernehmen und fortspielen, wenn es der dritte verlanget, der etwa Codilje (das heißt, wenn einer, der Gegenspieler die meisten Stiche bekömmt) gewinnen kann. Thut es aber der l'Hombre: so machet er zwey Bêtes; und die beyden andern theilen sich darein. Saget letzterer hingegen: ich gebe es remis, das heißt ich gebe mein Spiel für verloren, ehe er zu spielen anfängt: so setzet er eine Bête. Verlanget einer von den beyden andern, das Spiel soll gespielt werden, weil er es Codilje zu gewinnen denkt: so nimmt

er das Spiel dadurch an, und es vereiniget sich der dritte mit dem l'Hombre wider ihn, da denn der dritte selbst noch Codilje gewinnen kann, welches hingegen dem l'Hombre, weil er sein Spiel remis gegeben hat, niemals zu statten kommt. Der andere aber, der den Fortgang des Spiels verlanget, und solches also angenommen hat, muß, wenn er es nicht gewinnt, eben sowol die Bête setzen, als der l'Hombre, der sich gegeben hat. Manche lassen auch das Spiel, welches einmal remis gegeben worden ist, gar nicht weiter fortspielen, sondern schmeißen die Karten zusammen, und kommt es hierbey darauf an, wie man vorhero darüber eins geworden ist, welches fast allerwärts verschieden ist.

Es ist keinem Spieler erlaubt, etwas zu sagen, wodurch das Spiel verrathen werden könnte, noch seinen Mitspieler zu befragen, ob er diese oder jene Farbe, das oder das Blatt, den oder den Trumpf habe; noch auch ihm zu rathen, daß es dies oder jenes ausspiele, bey Strafe, eine Bête zu machen.

Weil aber ein großes an dem Zählen der Trümpfe gelegen ist, damit man wisse, wie viel Trümpfe heraus, und wie viel noch zurück sind, so gestatten manche, der andern gemachte Lesen zu besehen, und dieselben so lange zu untersuchen, als man will, wenn auch gleich noch keine Trümpfe gespielet worden sind. Andere lassen hingegen nur den letzten Stich besehen, auch kann derjenige, der einen Stich besehen hat, keinen

Tout, das ist, alle Stiche machen, oder, wenn er ihn macht, bekömmt er nichts dafür bezahlt.

Die gewonnenen Stiche müssen nicht auf einander, sondern in solche Ordnung gelegt werden, daß ihre Anzahl gleich mit einem Blicke übersehen werden kann.

11) Von der Bête.

Derjenige setzet allemal Bête, der als l'Hombre gegen die beyden andern spielet und nicht gewinnet, das ist, der nicht 5 Lesen macht, oder wenn er nur 4 Lesen bekommt, nicht eine Lese mehr als einer der Gegner hat.

Auch wird Bête gesetzet, wenn einer mit mehr oder weniger als neun Karten spielet. Man zählt daher seine Karten allemal gleich nach dem Geben, und gleich nach dem Kaufen, durch.

Es wird ferner Bête gesetzt, wenn die Farbe nicht bedienet, sondern verläugnet worden ist. Man kann aber niemand deswegen so bald bestrafen, wenn er gleich eine falsche Farbe auf den Tisch geworfen hat, ja es ist noch nicht einmal genug, wenn der, der den Stich gewonnen, schon zur folgenden Lese wieder ausgeschlagen hat, sondern es muß der vorige Stich zusammengenommen und weggeleget seyn, sonst kann jener noch immer seine Karte wieder zurücknehmen, und die rechte Farbe bedienen.

Wenn man merket, daß eine Farbe verläugnet worden ist, und es thut dem l'Hombre Schaden, so nimmt jeder seine Karten wieder

zurück, und es wird von neuem gespielet, von dem Stiche an, da die Verleugnung der rechten Farbe geschehen ist. Ist aber das ganze Spiel zu Ende, so muß die Bête gesetzt werden, und niemand nimmt seine Karten wieder.

So oft man nun solchergestalt die Farbe verläugnet, so oft muß man Bête setzen.

Alle Bêten, die in einem Spiele entstehen, werden erst in dem darauf folgenden gewonnen, dergestalt, daß, wenn einer Bête setzen müßte, weil er 10 Karten gehabt, ein anderer, weil er die Farbe verläugnet hatte, und der dritte, weil er nicht Lesen genug hat, diese drey Bêtes zusammen auf das folgende Spiel gesetzt werden, man wäre denn unter sich einig geworden, eine Bête nach der andern (Bête à Bête) vorzunehmen und abzuspielen.

Wenn viele Bêtes zusammen stehen, und die erste gezogen ist, so kömmt die Reihe an die darauf folgende, u. s. f. Sind die Bêtes ungleich, so spielt man zuerst die höhern, hernach aber die geringern ab. Wer zwey Bêtes in einem Spiele machet, kann beyde zusammen gehen lassen, ohne daß es die übrigen Spieler verhindern dürfen.

Alle Bêtes, sie mögen gemacht worden seyn, wie sie wollen, zieht der l'Hombre, wenn er gewinnt.

Es können die Lesen oder Stiche auf verschiedene Art eingetheilet seyn, um Bête zu werden.

Wenn jeder drey Stiche oder Lesen hat, so wird der l'Hombre Bête, und das heißt man:

remis à trois. Machet der l'Hombre vier Lesen, und einer der beyden andern auch so viel, alsdann setzet der l'Hombre ebenfalls Bête, und heißt schlecht weg: remis.

Erhält der l'Hombre 4 Stiche, und einer von den andern beyden Spielern erlangt fünfe: imgleichen, wenn der andern beyden einer 4 Lesen machet, der l'Hombre aber nur 3, und der dritte Mann 2, so wird der l'Hombre gleichfalls Bête; und wer alsdann mehr Lesen hat, als der l'Hombre, der gewinnet das Spiel Codilje, wovon gleich ein mehreres.

12) Von der Codilje.

Codilje heißt, wenn einer, der nicht l'Hombre ist, die meisten Lesen machet.

Wer Codilje gewinnt, bekömmt alles das, was l'Hombre gezogen hätte, im Fall er glücklich gewesen wäre; nur bekommt er keine Matadors und andre Honneurs bezahlt.

Wenn der l'Hombre sieht, daß ihm durch die gekauften Karten nichts Gutes eingelaufen ist, so kann er sich zur Bête offeriren, (remis geben) um dadurch Codilje zu verhindern. Nimmt hingegen einer von den übrigen Spielern das Spiel an, weil er sich getraut Codilje zu machen, so kann man solches nicht hindern, sondern es muß fortgespielet werden; und man verfährt alsdann so, wie oben gedacht worden. Die Gegenspieler müssen es auch lieber einem unter sich

beyden Codilje gönnen, als das Spiel dem l'Hombre gewinnen lassen.

13) Wie der Zusatz beschaffen seyn muß.

Der Einsatz des Gebers ist 4, wird herum gepasset, so wird von dem, der giebt, wieder 4 gesetzt, wird aber gespielt, so nimmt der l'Hombre, wenn er gewinnt, die 4 ab; verliert er aber, so setzet er 4 zu, wird zum zweytenmal das Spiel verloren, so setzt l'Hombre 12 Bête. Es standen nämlich 4 vom ersten Satz, 4 Bête, und 4 vom zweyten Satz, und so wird jedes Bête mit 4, als dem Einsatze, erhöhet, welche aber alle auf ein Papier geschrieben werden, bis das erste Spiel gewonnen wird, da alsdann der l'Hombre alles, was auf dem Pott steht, abnimmt, und alsdann das größte Bête zuerst gehet; wird das Spiel Codilje verloren, so nimmt der, der Codilje gewonnen hat, das Bête und den Zusatz; bey den meisten aber wird Codilje nicht gezogen, wenn nicht mehr als 8 Point oder 32 (jeder Zusatz wird ein Point genannt) steht, da alsdann der Verlierer das Bête doppelt wird, und man sagt daher, es geht noch doppelt, wann z. E. das Bête 24 ist, und dreymal herum gepasset oder Bête darauf gemacht worden, obgleich der Verlierer alsdann 72 Bête wird, nämlich doppelt mal 24 und 12. An einigen Orten wird statt ein einfaches doppelte 2 einzelne einfache notirt. Viele schreiben sich auch gleich ein jeder eine Bête an, welches man jetzo mit einem

Stück Geld, das man vor sich an den Pott legt, bezeichnet, welches man, wenn man das erste Spiel gewinnt, zu sich nimmt, und wenn man verliert, mit 12 Marquen oder 3 Points, (welches Wort man sich, das es bequemer, sowol im Reden als im Schreiben bedient) bezahlet. Diese Spielart nennt man, mit einem Block spielen, und nennt das Stück Geld, was man an den Pott legt, Block. Wird um Geld gespielt, so werden die Bête diesem verhältnißmäßig bezahlt. Wenn man um 4 fl. (2 Gr.) spielt, so ist, wenn bey Danten das Bête 8 Points oder 32 Marquen sind, jetzo auch 8 Points oder 32 fl. (16 Gr.)

Bey der jetzt beschriebenen Spielart pflegt man kein Versehen mit einem Zusatz oder Bête zu bestrafen, sondern der l'Hombre verliert, oder gewinnt, nachdem er oder seine Gegner denselben gemacht; doch wird darüber auch öfters beym Anfang des Spieles etwas festgesetzt.

Dieses ist die gewöhnlichste Art, die Bétes zu bemerken, da aber doch folgende Art im Hannöverschen, in Dännemark, Schweden und an andern Orten noch gebräuchlich ist, müssen wir auch diese hier hersetzen.

Man fängt das Spiel mit zween Jettons (welcher jeder 3 Marquen gilt) an, und setzet selbige ein jeder solchergestalt vor sich:

O O

Passet man durchgehends, und keiner von den

dreyen Spielern hat gute Karten, so setzet jeder noch einen Jetton zu den vorigen auf diese Weise,

O O O

und solches wird allemal gethan, so oft man passet.

Ist nun der ganze Zusatz gewonnen, so fängt man auf eben diese Weise wieder an, und setzet zween Jettons vor sich: finden sich aber noch verschiedene Bêtes, nachdem die erste gezogen ist, so setzet ein jeder nur einen Jetton aufs Spiel, so lange noch Bêtes zu gewinnen sind.

Wenn Codilje gewonnen wird, ob gleich noch Bêtes vorhanden sind, so setzt ein jeder doch 2 Jettons vor sich; außerdem aber nicht, als wenn Codilje gewonnen wird. Wären hernach Bêtes zu gewinnen, und würden gezogen, so setzet man nur einen Jetton oder Zahlpfennig zu.

Die Bête wird mit einem Zahlpfennig bemerket, der unter den andern stehet; z. E. das Spiel wäre nach dieser Figur gesetzt:

O O O O

Verliert der l'Hombre, so wird die Bête 36, weil jeder Spieler 4 vor sich hat, welche 12 ausmachen, indem ein Jetton drey gilt; die 12 Jettons der drey Spieler machen solchergestalt zusammen 36 aus, und wird die Bête auf folgende Art angedeutet:

O O O O
O

Auch allemal, wenn gepasset wird, muß solches mit einem Zahlpfennige unten bemerket werden, also:

O O O O
O O

Wer zum andernmal Bête setzet der muß 90 zusammen setzen; jeder Spieler hat nämlich 6 Zahlpfennige vor sich, welche dreymal 18 oder 54 machen, und 36 vom ersten Bête kommen, solchergestalt werden 90 daraus; diese zweyte Bête wird so bemerket:

O O O O
O O
O

Wer zum drittenmal Bête setzet, zahlet mehr nicht als der, welcher sie zum andernmale gemachet hat; nur kommen ihm die unter der zweyten Bête stehenden Jettons zur Last, und er muß noch wieder unter dieselben marquiren, welches so oft geschiehet, als Bêtes vorkommen, um aber des beschwerlichen Zählens solcher Bêtes entübrigt zu seyn, braucht man ein elfenbeinernes Zeichen, worauf die Bêtes mit Ziffern angedeutet sind, und leget solches für diejenigen, die Bête geworden sind. Eine dritte Art ist die folgende:

Man setzet, ein jeder so viel als der andere, auf dem Pott, und nimmt nach der ersten Art so viel ab, oder setzet so viel zu, als man verloren oder gewonnen hat, nur wird fürs Geben nichts zugesetzt, auch wird kein Bête doppelt gesetzt. Ist der Pott leer, so wird von neuem von allen Spielern gleich viel zugesetzt.

14) Von der Vole oder dem Tout.

Wenn einer alle Lesen im ganzen Spiele gewinnet, so heißt es nach dem Französischen die Vole oder Tout, Spanisch Todes, Italienisch Tutti.

Der Vortheil dessen, der die Vole machet, ist ursprünglich, daß er alle auf dem Spiele stehende Bêtes ziehet, wenn nach der zweyten Spielart gespielet wird; sind aber keine da, oder nur eine einzige, so gewinnet er doppelt so viel, als der Zusatz gewesen ist. Es stehen z. E. vor jedem Spieler 4 Zahlpfennige, und im Pott eine Bête von 18, so beträgt der ganze Satz 54, nämlich 36 in der Ordnung, und 18 die Bête: alsdann sind die beyden andern Spieler dem, der die Vole macht, außer obigem Satze, den der zu sich nimmt, jeder noch 27 schuldig. Eben so wird es gehalten, wenn mehr oder weniger auf dem ordentlichen Spiele steht. Sind aber 2 Bêtes da, so zieht er nur dieselben, und ist ihm niemand ein mehreres schuldig. Gehen verschiedene Bêtes zusammen, weil sie auf einmal gemacht worden sind, oder weil derjenige, der zuletzt Bête geworden, alle mit einander zusammen gefüget hat, so bezahlet man doppelt, als wenn nur eine Bête da gewesen wäre. Wo man nicht so marquiret, sondern einen Satz machet, da wird ausser dem ordentlichen Gewinnst dem l'Hombre für die Vole oder Tutti noch einmal so viel, als für sans prendre, von jedem bezahlet.

Die Vole ist gleichwol nicht so leicht zu machen, und man unterfängt sich derselben nicht eher, als bis man alle Lesen gewiß in Händen hat.

Man hält aber die Vole für beschlossen und unternommen, wenn der l'Hombre, nachdem er die fünf ersten Stiche gemacht hat, noch eine Karte ausspielet. Vollendet derjenige, der sie unternimmt, solche nicht: so theilen in der zweyten Spielart die beyden andern alles, was auf dem Spiele steht, sowol den Satz, als die Bêtes. Hat er aber sans prendre gespielet, und Matadors gehabt: so läßt er sich beydes bezahlen, ob er gleich nichts von dem Spiele oder aus dem Pott zieht. In der ersten Spielart bezahlt der l'Hombre an jedem der Mitspieler 8 Marquen oder 2 Points, er zieht aber seine Honneurs, als die fünf ersten rc. ab.

Wenn einer, der vor der Hand sitzt, saget, er wolle sans prendre spielen, sein Nachfolger aber antwortet, er wolle es auch spielen und die Vole machen: so geht dieser dem ersten vor, und die beyden andern vereinigen sich wider ihn. Es nützet aber die Vole niemanden etwas, ausser dem l'Hombre, wenn gleich ein anderer sie machen sollte; auch muß derjenige, welcher mit Ansagung der Vole den andern überboten, und ihn also theils um den Vortheil der Vorhand, theils um alles übrige, was ihm sans prendre zugewendet haben würde, gebracht hat, sein ganzes Spiel als verloren bezahlen, wenn er die Vole nicht zu Stande gebracht hat.

15) Von denen Karten, darauf man spielen kann.

Nichts kömmt Anfängern im l'Hombre schwerer vor, als zu wissen, wenn sie spielen, oder wenn sie passen sollen. Diese Schwierigkeiten einigermaßen zu heben, hat man hier verschiedene Karten, darauf anfrageweise gespielet werden mag, verzeichnen wollen.

Diese allgemeine Regel ist, man muß wenigstens drey gewisse Lesen in der Hand haben, wenn man ein Anfragespiel zum Kaufen unternehmen will. Denn alles, was in 4 oder 5 frischen Karten, die man nimmt, zu hoffen steht, ist, daß noch so viel einlaufen möchte, womit 2 Lesen zu machen wären. Weniger aber dürfen es nicht seyn; denn wer gewinnen will, muß fast allemal 5 Stiche machen.

Indessen, weil Hoffnung ist, die übrigen Lesen so zu zertheilen, daß der eine 2, und der andere 3 bekomme, so waget man es bisweilen mit 2 gewissen Lesen.

Das in jeder Farbe auf die drey höchsten Matadors um Erlaubniß zu spielen angefragt werden könne, setzen wir zum voraus: nun wollen wir aber noch anzeigen, wie auch auf geringere Karten zu spielen sey.

Im Schwarzen kann man spielen:

1. Mit Manilje, Basta, König und noch einem andern Blatte von einerley Farbe.
2. Mit Spadilje, Basta, König und einem andern gleichfarbigen Blatte.

3. Mit Spadilje, Manilje, König und einer gleichfarbigen Nebenkarte.
4. Mit Spadilje, Manilje, nebst zwo andern.
5. Spadilje, Basta, Dame, Sieben.
6. Manilje, Basta, Dame und zwo andere.
7. Spadilje, König, Dame, Bube und Sieben.
8. Manilje, König, Dame, Bube und Sieben.
9. Basta, König, Dame, Bube und Sieben.
10. Manilje, Basta, Sieben, Sechs, Fünf und Vier.
11. König, Dame, Bube, Sieben, Sechs und Fünf
12. Spadilje, König, Fünf, Vier, Drey, u. dergl.

Im rothen läßt sich spielen:

1. Auf Spadilje, Manilje, Ponto und ein anderes gleichfarbiges Blatt.
2. Manilje, Basta, Ponto und eine andere Karte.
3. Spadilje, Basta, Ponto und eine andere.
4. Spadilje, Manilje, König und Dame.
5. Spadilje, Manilje, Bube, Drey und ein König.
6. Spadilje, Basta, König, Dame und Bube.
7. Basta, Ponto, König, Dame und Bube.
8. Manilje, Ponto, König, Dame und Bube.
9. Manilje, Basta, König, Dame, und noch ein anderes gleichfarbiges Blatt.
10. Spadilje, Ponto, König, Dame, und noch ein anderes gleichfarbiges Blatt.
11. Manilje, Basta, Bube, Zwey, Drey und Viere.
12. Spadilje, Basta, König, ein anderes gleichfarbiges Blatt, und noch ein König.

Man merke anbey:

a) daß, man spiele im Rothen oder im Schwarzen, ein König in einer andern Farbe nicht gerne weggeschmissen wird, wenn man nicht 2 oder mehrere dabey hat.

b) Daß, weil mehr Trümpfe im Rothen, als im Schwarzen zu finden sind, man auch in den beyden rothen Farben schönere Karten haben müsse, wenn ein Spiel gewonnen werden soll.

c) Daß jetzt bemeldete Karten die geringsten sind, darauf man zu spielen sich einlassen könnte.

Noch steht zu merken, daß man stärkere Karten haben müsse, als sonst, wenn man weder der erste noch der letzte ist, sondern in der Mitte sitzt; denn da wird man nicht selten überstochen.

Nachdem wir nun also ein Verzeichniß derjenigen Karten gegeben haben, darauf man spielen kann, wenn man wegwirft und andere Blätter nehmen darf, so müssen wir hiernächst auch derer gedenken, die man von nöthen hat, wenn man sans prendre spielen will. Man kann nämlich:

Im Schwarzen spielen sans prendre.

1. Spadilje, Manilje, Basta, König und eine andere Trumpfkarte, nebst einer Renonce *).

*) Eine Renonce (Verleugnung) ist, wenn man von einer Farbe gar kein Blatt hat; damit, wenn dieselbe Farbe ausgeschlagen wird, man sie nicht bedienen dürfe, sondern mit einem Trumpfe stechen könne.

2. Spadilje, Manilje, Dame, Bube, zwey Könige und eine Renonce.
3. Spadilje, Manilje, Basta, Trumpf-König und zwey andere Könige.
4. Spadilje, Manilje, Basta, drey andere mit der Renonce.
5. Manilje, Basta, Dame, Bube, zwey andere und ein König.
6. Manilje, Basta, König, drey andere, eine Renonce.
7. Basta, König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, ein König.
8. König, Dame, Bube, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, ein König.
9. Spadilje, König, Dame, Sieben, Sechs, Vier, ein König und 2 Renonces.
10. Manilje, König, Dame, Bube, Sieben, Vier, ein König und 2 Renonces.

Rothe Karten, worauf man sans prendre spielen kann.

1. Spadilje, Manilje, Basta, drey andere, ein König.
2. Spadilje, Manilje, Basta, König, eine andere und ein König.
3. Spadilje, Manilje, Basta, Ponto, ein kleiner Trumpf und zwey Könige.
4. Spadilje, Manilje, Ponto, zwey andere, ein König und eine besetzte Dame *).

*) Eine besetzte Dame ist, wenn sie noch eine andere Karte von derselben Farbe bey sich hat.

5. Manilje, Basta, Dame, Bube, zwo andere, ein König, und eine besetzte Dame.
6. Basta, Ponto, König, drey andere, ein König und eine besetzte Dame.
7. Manilje, Basta, Ponto, König, ein Trumpf, und zwo besetzte Damen, nebst einer Renonce.
8. Ponto, König, Dame, Bube, Zwey, Drey, Sechs, 2 Könige, eine Renonce.
9. Manilje, Basta, Ponto, drey andere, ein König, eine Renonce.
10. Spadilje, Ponto, König, Dame, zwey andere, ein König und besetzter Bube.

Gute Spieler spielen zuweilen sans prendre mit noch geringern Karten; zumal, wenn sie die ersten oder letzten sind.

Man verlieret bisweilen sehr gute Spiele, wenn die gültigen Karten, die einem mangeln, insgesammt in eines andern Hand allein sind; dagegen werden auch nicht selten mittelmäßige Spiele gewonnen, wenn die Hauptkarten getheilet sind.

So verlohr einsmals ein sehr guter Spieler mit vier Matadors und drey Könige sein Spiel, und er mußte es nothwendig verlieren, so sonderbar war die Situation oder Beschaffenheit des Spiels. Wäre der l'Hombre hier an der Vorhand gewesen, so hätte er unfehlbar gewinnen müssen: denn da hätte ein paarmal Trumpf ausgeschlagen, um zu erforschen, wo die übrigen steckten, und hätte damit so lange fortgefahren, bis einer oder der andere keinen Trumpf mehr

gehabt hätte. Hernach würden ihm seine Könige ganz gewiß einen Stich gebracht haben, wenn auch die übrigen Trümpfe alle mit einander in einer Hand gewesen wären. Ich sage acht Trümpfe; denn er hatte ihrer selbst vier, nämlich vier Matadors, und es sind zwölf im Rothen, welches die Farbe war, die er genannt hatte; hergegen sind im Schwarzen nur eilf, weil darinnen kein Ponto vorhanden ist.

Ein guter Spieler unterläßt nicht, die Trümpfe zu zählen, nicht nur die ausgespielt sind, sondern auch die noch zurückbehalten werden, und mag man sonderlich, wenn man sans prendre spielt, zu dem Ende die Stiche besehen, wie man will, doch wird bey einigen nur der letzte Stich zu sehn erlaubet.

Falls man hinter der Hand sitzt, und die Spadilje nebst der Basta hat, oder zwey andere gleichen Schlages, nachdem diese schon weggespielet sind, so sucht man es einzurichten, daß lieber der andere, der Manilje und Ponto oder König, auch sonst zwey ähnliche Blätter besitzt, auf einen losspiele, wodurch man versichert ist, zwey Lesen zu machen.

Man muß lieber nicht spielen, sondern passen, wenn keine gute Karten zuerst einlaufen; denn wer sich darauf verläßt, daß mit den Nehmen bessere kommen sollen, wird oft Bête. Spadilje und Manilje mit zwey kleinen Trümpfen ist nur eine kleine Frage, es sey denn, man habe ein paar Könige, zumal wenn Roth Trumpf

ist, dabey; beym Schwarzen ist noch mehr Hoffnung, weil daselbst ein Trumpf weniger ist. Zwey schwarze Aß, wenn auch sonst wenig dabey ist, machen allezeit guten Appetit zu spielen: und die wenigsten können sich dessen enthalten, ob man gleich dabey nicht selten zu kurz kömmt.

Muß einer ausschlagen, (ausspielen) oder sitzt zuletzt hinter der Hand, so wagt er oft auf wenig Blätter ein Spiel, da er es nicht gethan haben würde, wenn er in der Mitte säße; denn der ausspielet, hat einigen Vortheil, und der letzte, wenn er sieht, schließt daraus, daß es mit ihren Karten schlecht bestellet sey, und er also noch bessere hoffen könne. Wer hiernächst in zwey Farben einerley Versuchung zum Spiele bekommt, und ungewiß ist, in welcher er eigentlich spielen soll, der beobachte die Regel: wenn du 2 Spiele hast, sollst du passen.

Man muß nachsinnen und gleichsam errathen können, wo die guten Karten und großen Trümpfe stecken. Das wird durch Muthmaßung, vor allen aber aus dem Wegwerfen der Karten, abgenommen; denn, wenn ein guter Spieler viele frische Kartenblätter nimmt, und seinen Nachbaren nicht fünf überläßt, so wird er, allem Vermuthen nach, mit einem oder dem andern Matador versehen seyn, und darnach kann der l'Hombre sich richten.

Ist man mit vier Matadors zu 4 Stichen versehen, oder hat man 3 Matadors nebst einem Trumpfe oder König, und also zu vier lesen

große Hoffnung, (wiewol es solchergestalt alles ist, was man gewinnen kann, weil keine Karten zum fünften Stiche vorhanden sind) alsdann thut man sein äußerstes, daß der schwächeste Spieler 2 Stiche erhalte, damit der dritte Mann ihrer nicht mehr als drey bekomme. Der schwächeste hingegen suchet seiner Seits mehr nicht als eine Lese zu machen; sogar, daß, wenn er zwey Könige hat, und ihm einer mit Gewinn einläuft, er den andern nicht wieder ausspielen wird, sondern er spielet eine ganz niedrige schlechte Karte weg, wodurch er dem andern, der nicht l'Hombre ist, wieder zum Stiche zu bringen gedenket. Hat er gar einige Trümpfe, so suchet er derselben nur bey Gelegenheit los zu werden, und zwingt zuweilen den l'Hombre damit, selbige mit höhern Trümpfen abzustechen, (franz. surcuoper) dadurch dieser denn geschwächt wird.

Die bisher angeführten Regeln des l'Hombrespiels sind allgemein; nun wollen wir noch von einigen Arten dieses Spiels handeln, da etliche besondere Stücke zu den allgemeinen Regeln desselben hinzu kommen.

16) Vom Spadille forcé.

Dieses ist eine nicht unangenehme Art vom l'Hombrespiel: wenn man es mehr zur Lust, als Gewinns halben spielet: denn es fallen darinnen häufige Bêtes und Codiljen vor, und kommt es dabey mehr auf das Glück, als auf vorsichtiges Spielen an.

Zuförderst spielet man diese Art in allen Stücken, wie das gewöhnliche l'Hombre. Jeder redet, wenn ihm die Reihe trifft; will aber niemand spielen, so ist derjenige es zu thun verbunden, welcher die Spadilje hat, es mag auch sonst sein Spiel so schlecht seyn, als es will, dergestalt daß er, wenn jedermann passet, Karten wegwerfen, andere dafür nehmen, und die Farbe nennen muß, worauf er nun zu spielen gedenket.

Wer jedoch die Spadilje in der Hand, und dabey sonst ein schlechtes Spiel hat, braucht sich solches nicht gleich merken zu lassen, sondern er kann anfänglich sagen, daß er passe, um zu sehen, ob ihm ein anderer den Gefallen thun, und in einer Farbe spielen, folglich ihm aus der Noth helfen wolle.

Wenn niemand die Spadilje angiebt: so sieht man nach, ob sie etwan im Stamme oder dem Talon sey; findet sie sich darinnen nicht, muß derjenige, der sie in der Hand gehabt und nicht angegeben hat, Bête setzen; jedoch wird nun nicht gespielet, weil man den Talon besehen hat, und also gleich Vortheil daraus ziehen könnte. Dieses Spadille forcé wird nicht eher mitgespielet, als bis es vorhero von allen Spielern ausdrücklich also beliebet worden ist. Ueberhaupt ist diesel Spiel sehr aus dem Gebrauch.

17) Casco (Zufall) und Tourné drehet um anderwärts Obscurité (Dunkelheit) genannt.

Ob zwar diese beyden Spielarten des l'Hombre ziemlich irregulair machen, weil dabey einige, die verwegen spielen, dem andern, welche mit mehrerm Rechte ein Spiel antreten könnten, daran hinderlich sind: so werden sie doch fast durchgängig gespielet.

Wer Casque spielen will, wirft 8 oder 9 Karten weg, und nimmt so viel andere; er muß aber die weggeworfenen Blätter vorher wohl betrachten und merken; denn sobald er die neuen besehen und den Trumpf angezeigt hat, darf er die alten nicht mehr beschauen; doch wird es an einigen Orten erlaubt. Er gewinnt oder verliert, so wird es mit dem Bezahlen, wie bey dem sans prendre gehalten. Ein Verständiger unterfängt sich des Casquirens nicht leicht eher, als wenn er der letzte ist. Denn, wenn herumgepasset ist, so vermuthet er noch die besten Karten in dem Stamme zu finden. An einigen Orten erlaubt man es nicht eher zu spielen, als bis alle herumgepasset haben; an den meisten Oertern aber forciret (bezwingt) Casco gemeiniglich, das heißt, man kann es auch in der Vorhand spielen, und damit den, der ein Fragspiel hat, zwingen, daß er selbst Casco spielt, oder daß er passen muß.

Tourné, welches Casco forcirt, wird auf dreyerley Art gespielet. Die erste ist, daß man das oberste Blatt von der Stammkarte umschlägt, und solches Trumpf seyn läßt, da man denn seine unnützen Karten wegwirft, und nebst den aufgeschlagenen so viel andere zu seinem Spiele nimmt, als man von nöthen hat, welches die gewöhnlichste Art zu spielen ist. Einige nennen auch dieses Casco, und beobachten dabey, daß wenn die Spadilje oder Basta aufschlägt, und in Pique oder Tresle zu spielen bedenklich scheinet, sie noch ein anderes Blatt umschlagen, und solches den Trumpf bestimmen lassen. Allein, da der Vortheil dabey gar zu groß wird, indem man statt eines gleich 2 Trümpfe bekömmt: so läßt man es insgemein bey dem Aufschlagen bewenden; und die Spadilje macht Pique, die Basta aber Tresle zum Trumpfe.

Die zweyte Art des Tourné ist, wenn man Spadilje und Basta hat. Wenn man l'Hombre mit Frage, Casco, Tourné und Solo spielt, so kann man Tourné und Casco gleich schmeißen, wenn man fürchtet, Codilje zu verlieren: Frage muß man aber remis geben, und erwarten, ob einer gegen spielen will; dahingegen Solo niemals Codilje verliert. Die dritte Art des Tourné ist, daß derjenige, der die beyden schwarzen Aß hat, sie aufweiset, und das erste Blatt, das er aufwählt, zum Trumpf macht, übrigens seine schlechten Karten wegwirft, und dafür andere nimmt. Dieses Tourné, wel-

ches alles, außer Solo, forcirt, nennt man grand Tourné, casco partout, grand casco, forcé partout, oder respect.

Tourné wird wie der halbe Einsatz und Casco und grand tourné wie der Einsatz bezahlt.

18) Von Préference oder Couleur favorite.

Auch hierdurch wird das l'Hombre sehr gemißbraucht, und größtentheils zu einem Glücksspiele gemacht. Es erwählen nämlich die Spieler bey dieser Art gleich im Anfange des Spiels, eine der 4 Farben, daß sie vor den übrigen dreyen diesmal, so lange das Niedersitzen zum Spiel fortdauert, den Vorzug haben soll, dergestallt, daß die Spiele, welche darinnen vorgenommen werden, vor allen ähnlichen aus den übrigen drey Farben das Vorrecht haben. Wenn nun z. E. Coeur zur Couleur de Préference oder favorite erwählet wäre, so überbietet man mit allen darinnen unternommenen Frage Casco- Tourné- und Solospieler, einen jeden, der auf ähnliche Weise in einer der übrigen drey Farben spielen könnte. Die Honneurs und Strafen werden aber auch für dergleichen in Couleur de Préference oder Couleur favorite gespielten Spiele doppelt bezahlet.

Die Franzosen haben dieses besondere Stück des l'Hombrespiels anfänglich nur hauptsächlich für Gesellschaften, wo Frauenzimmer mitspielten, eingeführt, da denn auch das Frauenzimmer je-

desmal die Couleur ernennen mußte, welche vor den übrigen auf etliche Stunden die Préference haben sollte; heutiges Tages pfleget entweder das erste aufgeschlagene Blatt, oder das erste gewonnene Spiel, die Couleur de Préference oder favorite zu bestimmen.

Uebrigens ist es ganz unmöglich, alle Abänderungen zu beschreiben, mit welchen das l'Hombre an verschiedenen Oertern gespielt wird, wir begnügen uns damit, die Hauptspielarten angezeigt zu haben, und fügen noch eine Spielart hinzu, die in Schleswig, Copenhagen, u. s. w. gewöhnlich ist.

An diesen Oertern wird nämlich der Einsatz nach den Matadoren bestimmt. Wenn nämlich der Matador zu 1 ßl. (6 Pf.) festgesetzt ist, so ist das erste Bête 16 ßl. (8 Gr.) das zweyte Bête 24 ßl. (12 Gr.) das dritte Bête 28 ßl. (14 Gr.) so daß das folgende Bête immer mit 4 ßl. (2 Gr.) erhöhet wird; übrigens wird keine Codille gezogen, sondern das Bête wird doppelt angeschrieben, und eins nach dem andern abgespielt.

Diese Spielart ist schärfer, als die in Hamburg gewöhnliche, weil weit mehrere Bêten abzuspielen sind.

Das zweyte Kapitel.

Vom l'Hombre unter zwey oder vier Personen.

1) Vom l'Hombre unter zwey Personen, (l'Hombre à deux).

Man spielt hier fast eben so, wie im l'Hombre unter drey Personen, nur nimmt man eine der rothen Farben heraus, damit blos 30 Karten übrig bleiben. Ob Coeur oder Careau weggeworfen wird, solches gilt gleich viel.

Man giebt jedem nur 8 Karten, 3, 3, und 2, daß also im Stamme oder Talon 14 zurück bleiben, von denen ein jeder so viel nimmt, als er etwa noch zu Verbesserung seines Spieles für dienlich erachtet.

Wer gewinnen will, muß fünf Lesen machen: bekommt jeder viere, so ist la Bête remise, das ist, der Spieler setzt Bête, der andere aber bekömmt die Honneurs bezahlt. Machet hingegen derjenige, welcher nicht gespielet hat, fünf Lesen, so gewinnt er Codilje.

Auf eine andere Art wird dieses l'Hombre à deux folgendergestalt gespielet:

Man wirft von Careau alles weg, außer dem Aß und der Sieben, ein jeder bekommt 12 Karten, so daß mit 7 Stichen gewonnen, mit 6 Stichen

remis, und mit 5 Stichen Codilje verloren wird. Der, welcher in Careau spielt, muß nothwendiger Weise gute Handkarten haben, weil ohne dieselben, wenn er auch alle Careau hätte, nur 4 Stiche machen würde, da er hingegen, ohne einen Careau zu haben, mit schönen Handkarten, wenn er nur die Spadilje oder Basta hat, gewinnen kann, vor allen wenn man die Vorhand hat, und sogleich einen Trumpf absondern kann; auch wäre es möglich, ohne einen einzigen Trumpf 7 Stiche zu machen, wenn man drey König, 3 Damen, 3 Buben, und 3 andere Blätter hätte. An einigen Oertern giebt man statt 12 nur 10 Karten, da dann 6 Stiche zum Gewinnen gehören.

2) Vom l'Hombre unter vier Personen, Kaufquadrille genannt.

Es wird fast wie l'Hombre unter 3 gespielt, und hat eben die Regeln, nur daß anstatt 9 Karten jedem der Spielenden 8 gegeben werden, und also noch 8, zum Kaufe übrig bleiben.

Wenn nun derjenige, welcher Erlaubniß zum Spielen bekommen, seine Karten weggeworfen und andere genommen hat; so läßt sein Nachfolger, falls er nur schlechte Karten hat, die übrigen Kaufkarten demjenigen, der neben ihm sitzt, und wenn dieser ebenfalls keine gute Karten hat, so überläßt er das Kaufen demjenigen, welcher ihm folget. Eben so wird es auch bey Casco, Tourne und Solo gehalten, da der erste auf den

Spieler folgende, wenn er keine gute Karten hat, das Kaufen an seinen nächstfolgenden Nachbar überläßt, welcher alsdann, wenn er ebenfalls kein Gegenspiel hat, wenigstens 4 oder 5 Karten dem, der ihm folget, vorräthig lässet.

Weil nun ein Spiel dieser Art mit drey Stichen, wenn nämlich der 1, die zwey andern jeder 2, und der l'Hombre 3 Stiche erhält, gemacht werden kann, so werden dadurch öfters sehr kleine Spiele gewonnen; jedoch muß der l'Hombre auch allezeit zu fünf, oder wenigstens 4 Stichen Wahrscheinlichkeit haben.

Hierbey ist vornehmlich zu beobachten, daß der, so das Gegenspiel nicht hat, die größten Karten je eher je lieber wegwerfen muß, damit demjenigen, welcher die meisten Stiche gegen den l'Hombre machen kann, durch den andern ihre höhere Karten keine Hinderniß in den Weg geleget werde.

In diesen drey Arten des l'Hombre forcirt Solo alles, Tourné forcirt Casco, und Casco ein Fragspiel; doch lassen einige auch Tourné durch Casco, da es mehr als Tourné bezahlt wird, forciren.

An verschiedenen Orten geht man in Kleinigkeiten von den jetzt beschriebenen Spielarten ab, welche aber zu beschreiben zu weitläuftig gewesen wäre.

Das dritte Kapitel.

Kurzgefaßte Regeln und Gesetze des l'Hombrespiels unter Dreyen.

1.

Man darf die Kartenblätter nicht anders geben, als drey und drey.

2. Ist beym Geben ein schwarzes Aß umgeschlagen, so giebt man von neuem; ist es aber ein anderes Blatt, so thut es nichts.

3. Wenn zwey oder mehrere Kartenblätter beym Geben umgekehrt zum Vorschein kommen, so giebt man auch wieder.

4. Ist in dem Stamm oder Talon eine Karte umgeschlagen, es sey welche es wolle, und man wird es gewahr, ehe um Erlaubniß zu spielen gefragt worden, oder einer seine Farbe zum sans prendre genannt hat: so wird vom frischen gegeben.

5. Wer gegeben hat, kann nicht spielen, wenn eine Karte im Stamme umgekehrt liegt.

6 Wer zehn Blätter giebt, oder solche für sich nimmt, kann nicht spielen: doch müssen sie vorher melden, daß sie zehn Blätter haben; sonst müssen sie Strafe setzen.

7. Wer sich nur 8 Karten giebt, oder nimmt, kann nicht spielen: wer sie aber bekommen hat, kann spielen, wenn er es vorher ansaget.

8. Wer nur acht Karten hat, kann sans prendre damit spielen, wer aber zehn hat, kann nur ein Fragespiel, Casco oder Tourné spielen.

9. Wer mit 8 Karten kaufen will, er mag spielen oder nicht, muß ein Blatt mehr nehmen, als er wegwirft; und wer es mit 10 Blättern thut, muß eins mehr wegwerfen, als er nimmt.

10. Wer zu viel oder zu wenig Karten hat, wenn er gekaufet, setzet Bête.

11. Wer mit acht oder zehn Blättern fraget, oder sans prendre spielet, ohne zu melden, daß er zu wenig oder zu viel hat, machet ein Bête; wer aber damit passet, machet sie nicht; nur muß er, ehe er kaufet, sagen, daß er zu viel oder zu wenig habe, und sich im Nehmen darnach richten, daß er seine neun Blätter bekömmt.

12. Wer einem mehr als 10 Blätter giebt, giebt von neuem.

13 Wenn das Spiel falsch ist, und mehr oder weniger Karten, oder zwei gleiche Blätter, oder solche, die nicht zum Spiele gehören, darinnen sind: so gilt es nichts, wenn man es noch im Spielen wahrnimmt. Merket man es aber erst, wenn das Spiel vollendet ist: so bleibt es gültig.

14. Das Spiel ist vollendet, wenn die Spieler keine Karten mehr in den Händen haben, oder der l'Hombre Lesen genug hat zum Gewinnen, oder einer von seinen Gegenspielern so viel, als er zur Codilje brauchet.

15. Vergißt der l'Hombre seine Farbe zu nennen: so kann einer von den beyden andern für ihn eine nennen; und wenn sie beyde zusammen verschiedene Farben nennen, so spielet man in derjenigen, welche von dem genennet worden, der dem Spielenden zur Rechten sitzt.

16. Der Spielende, welcher seine Farbe zu nennen vergessen, oder sich in deren Benennung versprochen hat, kann seine weggeworfenen Karten wiedernehmen, und sich einige darunter aussuchen, wenn er die gekauften nicht unter sein Spiel gemenget hat.

17. Der Spielende muß die Farbe, worinnen er spielen will, deutlich benennen.

18. Hat der Spielende gleich seine genommene Karten schon besehen, ehe er seine Farbe genannt: so bleibt letztere doch Trumpf, wenn er mit deren Benennung den beyden andern zuvorkömmt.

19. Nennet der Spielende eine Farbe statt der andern, oder zwey Farben hinter einander: so ist die erste Trumpf, und er kann es nicht wieder ändern.

20. Wer gesaget hat, er passe, kann nachher nicht ein Spiel eingehen.

21. Wer gefraget hat, muß spielen und kaufen, und kann er nachher nicht noch sans prendre spielen, wofern er nicht von einem andern dazu gezwungen wird, vor dem er die Vorhand hat.

22. Wer nicht der letzte ist, aber doch, ohne weggeworfen und gefraget zu haben, seine Farbe nennet, ist gehalten, sans prendre zu spielen, wenn er gleich keine Karten dazu hat.

23. Wer ein sicheres sans prendre Spiel hat, und es aufleget, ist nicht verbunden, seine Farbe zu nennen, es wäre denn, daß man ihn anhielte, es ordentlich durch zu spielen, und daß die andern erst noch kaufen wollen.

24. Wer eine Karte von dem Stamme umwendet, in der Meinung, als würde Tourné gespielt, der kann nicht spielen: er benimmt aber den andern nicht die Freyheit zu spielen, und setzet eine Bête.

25. Eben so setzet der auch Bête, welcher eine Karte von dem Stamme oder Talon umschlägt, wenn er ihn auf den Tisch leget, oder auf andere Weise: jedoch spielet man das Spiel.

26. Bleiben Karten von dem Stamme oder Talon übrig: so kann sie, falls nicht ein anderes festgesetzt ist, derjenige besehen, der zuletzt, weggeworfen hat, da denn auch den andern ein Gleiches frey steht. Wer aber von den beyden ersten die übrig bleibenden Blätter des Talon ansieht, ehe es der letzte gethan hat, der setzet eine Bête.

27. Wer zu viel Karten von dem Stamme genommen, kann diejenigen, die er zu viel hat, wieder hinlegen, wenn er sie noch nicht angesehen, und unter sein Spiel gemenget hat; er setzet auch deswegen keine Bête.

28. Hat er sie aber angesehen und unter sein Spiel gemischet: so machet er ein Bête, und muß, falls ein andrer spielet, sich diejenigen ausziehen lassen, die er zu viel hat.

29. Nimmt einer beym Kaufen nicht genug Blätter, so kann er von dem Stamme noch so viel dazu nehmen, als ihm fehlen, wofern solcher noch auf dem Tische liegt. Ist der Talon aber nicht mehr da, so mag er die ihm noch nöthigen Blätter auf gutes Glück, und ohne solche zu besehen, aus den weggeworfenen nehmen: er setzet auch keine Bête, wenn das Spiel noch nicht angefangen ist.

30. Wer die Farbe nicht hat, die ausgespielet wird, ist nicht verbunden, einen Trumpf darauf zu setzen, und wer sie hat, ist nicht gehalten, mit einem höhern Blatte zu stechen, wenn er gleich könnte, sondern es ist ihm vergönnt, vermittelst eines niedrigeren gleichfarbigen Blattes auszuweichen.

31. Man muß nicht vor der Hand zugeben oder stechen: doch setzet man deswegen keine Bête.

32. Wer indessen, wenn die Reihe nicht an ihm ist, eine Karte spielen würde, die dem l'Hombre vermuthlich schaden könnte, der machet ein Bête.

33. Der l'Hombre, welcher eine Karte gesehen, die einer von den Spielern aus seinem Spiele gezogen, kann dieselbe nicht fodern, wofern sie seinem Spiele nicht zum Nachtheil gereichet, da sie einmal gesehen worden. In diesem

Falle ist derjenige, der sie gezeiget hat, gehalten, solche zu spielen, wenn er es thun kann, ohne die Farbe zu verläugnen, sonst machet er eine Bête.

34. Es steht dem l'Hombre, vornehmlich wenn er sans prendre spielt, (aber keinem der übrigen) frey, die von den beyden andern gemachte Stiche umzukehren, um zu sehen, was gespielet worden sey; jedoch wenn einer Tutti machen will, und schon fünf Lesen vor sich hat, so ist ihm solches niemals erlaubt; auch erlauben einige nur, den letzten Stich zu sehn.

35. Wer anstatt die vor einem Spieler liegenden Stiche umzukehren und zu besehen, dessen niedergelegtes Spiel umkehrte und besähe, der machet die Bête mit solchem auf die Hälfte, so wie auch derjenige, der anstatt des Talons des andern seine Karte nähme; weil man sein Spiel stets in der Hand haben soll. In dem letzten Fall muß das Spiel wieder hergestellet werden, wie es gewesen, wenn es möglich ist; wo nicht, so kommt es auf dem l'Hombre an, ob von frischem soll gegeben werden.

36. Wer eine Farbe verläugnet, machet eine Bête, so oft man ihn dessen überführet; sind aber die Karten schon zusammen genommen, so setzet er nur einmal die Bête, wenn er gleich vielmal verläugnet hat.

37. Die Verläugnung der Farbe wird für geschehen angenommen, wenn der Stich weggeleget ist, oder derjenige, welcher sie verläugnet,

seine Karte zu dem folgenden Stiche gespielet hat; indem er sonst noch immer das falsche Blatt zurück nehmen könnte.

38. Wird die Verläugnung dem Spiele nachtheilig, und solches ist noch nicht aus: so kann man die nachherigen Stiche wieder aufheben, und bey dem, wo verläugnet worden, von neuem anfangen. Ist das Spiel aus: so fängt man es nicht noch einmal an.

39. Wer gefraget hat, was Trumpf sey, und alsdann mit der Farbe stechen wollte, die man ihm gesaget hat, wenn sie gleich wirklich nicht Trumpf ist, setzet keine Bête: er kann aber auch nicht sein Blatt wieder zurück nehmen.

40. Wer ohne zu fragen, was Trumpf sey, mit einer andern Farbe stechen wollte, die es nicht ist, und den Stich zusammen genommen hat, muß Bête setzen.

41. Wer sein Spiel zeiget, ehe es aus ist, machet eine Bête.

42. Es ist dem l'Hombre, der ein Fragspiel spielt nicht erlaubt, wenn seine Kaufkarten schlecht sind, zu verlangen, daß man es nicht spielen möge; aber bey Tourne und Casco kann er es wegschmeissen, ohne zu sagen: ich gebe es remis, um zu erwarten, ob gegengespielt wird.

43. Es stehet ihm auch nicht frey, Codilje zu geben, wem er will, sondern er muß solche demjenigen bezahlen, der sie mit Recht gewinnet.

44. Niemand kann verlangen, daß man ihm den Stich gehen läßt, weil dieses das Spiel verräth.

45. Die stärksten Bêtes werden zuerst abgespielt.

46. Wer zwey Bêtes zugleich machet, kann sie mit einander gehen lassen; wer aber eine auf die andere machet, kann es nicht thun, als mit Genehmhaltung der beyden Mitspieler.

47. Wenn wegen des Einsatzes nach der alten Art verschiedentlich markirt worden ist: so bezahlet man nach dem, der am meisten markirt hat, und berechnet auch die Stärke der Bête darnach.

48. Gewinnet man Codilje, so setzet man nach der alten Art drey Zahlpfennige zum Spiele, wenn gleich noch Bêtes zu ziehen sind.

49. Die drey Matadors können von keinem geringen Trumpf herausgefordert werden: die Ponto aber muß fallen.

50 Der höhere Matador fordert den niedrigen heraus, wenn er ausgespielet worden.

51. Der höhere Matador zwingt den niedrigern nicht, wenn er nicht zuerst ausgespielet worden, sondern nur auf einen ausgespielten Trumpf zugegeben worden ist.

52. Die Matadors und sans prendre können nicht mehr gefordert werden, wenn man schon zu dem folgenden Spiele abgehoben, Karten gegeben und genommen hat, es hätte denn einer

mit Fleiß zu geschwind abheben oder abnehmen lassen. Ist letzteres, und der l'Hombre hat noch nichts von dem Spiele, auch keine Consolation (d. i. die Bezahlung für sans prendre für die Matadors oder cinq premiers &c) bekommen, so kann er alsdann sich noch alles bezahlen lassen. Hat er aber selbst gegeben oder abgehoben; so kann er nichts mehr begehren.

53. Die Matadors werden nur bezahlet, wenn sie der l'Hombre hat.

54. Wer sans prendre mit Matadors gespielet hat, und nur eines ohne das andere fordert, bekömmt nichts mehr, als was er gefordert hat.

55. Wer anstatt der Matadors, die er gehabt, sans prendre fordern würde, das er nicht gespielt hat, und statt des sans prendre Matadors forderte, kann weder das eine noch das andere verlangen.

56. Man kann die Irrungen beym Zählen der Bêtes nicht wieder gut machen, wenn das Spiel vorbey ist, da sie gezogen worden.

57. Wer alle Stiche bekömmt, machet Tout, Tutti oder die Vole, und gewinnet doppelt so viel als der Einsatz, oder als sans prendre.

58. Wer die Vole oder Tutti nicht vollendet, wenn er sie einmal unternommen hat, bezahlet so viel, als man ihm würde bezahlet haben, wenn er sie gemacht hätte.

59. Die Vole ist unternommen, und man geht auf Tutti, wenn man das sechste Blatt ausspielet, nachdem man die fünf ersten Stiche gemacht hat: und es läßt sich alsdann nicht wieder zurückziehen.

60 Hat einer, dem das Tutti fehl schlägt, Matadors, oder sans prendre gehabt: so gehen ihm solche nebst den cinq premiers beym Bezahlen des Tutti zu gute, und er zieht so viel, als sie gelten, einem jeden an der Bezahlung ab.

61. Wer sans prendre spielen will, hat vor allen den Vorzug, so wie der, welcher Tourné spielen will, vor dem, der Casco, und der Casco, vor dem, der ein Fragspiel hat, einen Vorzug hat. Wer Solo tout spielt, forcirt alles.

Mehrere andere kleinere Regeln, Verfügungen und Behutsamkeiten ergeben sich theils aus der vorhergegangenen ausführlichen Anleitung zum l'Hombrespiel, theils aus den gleich folgenden Entscheidungen.

Uebrigens sind diese Regeln vielen Veränderungen unterworfen, weil sie von verschiedenen zum Theil angenommen, theils verworfen werden.

Die Quadrille.

Das erste Kapitel.

Allgemeiner Begriff von der Quadrille.

Eigentlich ist Quadrille nichts anders als l'Hombre unter Vieren Es hat zwar nicht eben die Schönheit, und erfordert auch nicht so viel Aufmerksamkeit, als l'Hombre unter Dreyen: allein es ist für manche, und sonderlich für das schöne Geschlecht, wegen der dabey vorfallenden mehreren Abwechselungen, weit lustiger und zeitkürzender, zumal da nach einem jedesmaligen Geben gespielet, auch überhaupt nicht so scharfes Nachdenken, als wie zum l'Hombre unter Dreyen erfordert wird.

Die natürliche Ordnung und Gültigkeit der Karten bey der Quadrille ist vollkommen so wie beym l'Hombre, und kann man solche oben Seite 2, 3 angezeigt finden: eben so verhält sichs auch mit den Matadors, deren Beschaffenheit und Vorrechte S. 10. u. f. beschrieben sind.

Das zweyte Kapitel.

Wie man Quadrille spielen, die Karten geben, einen König rufen, Bêtes setzen, und sich sonst dabey verhalten soll.

Der Name Quadrille, welchen dieses Spiel führet, giebt schon zu verstehen, daß vier Personen dazu gehören. Die Anzahl der Kartenblätter beträgt so, wie im l'Hombre, vierzig worunter keine Achte, Neun und Zehn seyn dürfen.

Um die Stellen wird eben so gelooset, wie beym l'Hombre. Der Einsatz ist wie beym l'Hombre 4, wenn man mit Marquen spielt. Man bestimmet auch gemeiniglich vorhero, wie viele Touren, oder wie viel herumgespielet werden solle, welches meistentheils auf zehnmal gesetzet wird, daß also zusammen 40 Spiele herauskommen.

Den Anfang des Kartengebens bestimmt man wie im l'Hombre, und der, welcher dem Kartengeber gegen über sitzt, mischet das andere Spiel Karten seinen Vormanne zu dem folgenden Spiel vor. Man läßt zur Linken abheben, und giebt einen jeden 10 Karten, zweymal drey, und einmal vier: da es denn gleichviel ist, wenn man die viere geben will; doch ist es nicht erlaubt, die Karten einzeln oder mit zweyen, oder auch mit zweymal fünfen auszutheilen.

Finden sich der Karten mehr oder weniger, als sichs gehöret: so gilt das Spiel nicht, und man muß von neuem geben, eben so, als wenn zwey gleichgeltende Karten darinnen sind, wenn man es nur gewahr wird, ehe das Spiel ausgespielet worden. Denn wenn alle Karten schon ausgespielet wären, und man bezahlt hätte: so würde es gültig seyn. Es muß auch von neuem gegeben werden, wenn eine umgewandte Karte vorkömmt, oder der Gebende ein Blatt aufschlägt, weil letzteres dem, der es bekömmt, nachtheilig seyn könnte, indem man hier nichts wegwerfen oder durch Zukaufen sich die Karte verbessern kann. Es ist aber weiter keine Strafe auf das Vergeben gesetzt, als, daß man noch einmal geben muß.

Wenn ein jeder seine 10 Karten hat, so fragt der erste, wenn er seine Karten gesehen hat, und sie zum Spielen tüchtig findet, das heißt: er bittet um die Erlaubniß, Trumpf zu ernennen, und einen König zu Hülfe zu rufen, oder passet, wenn er keine gute Karten hat; und so geht es weiter mit dem zweyten, dritten und letzten. Sie können alle viere passen. Weil aber doch jedesmal gespielt werden muß: so ist derjenige, welcher die Spadilje hat, zuletzt verbunden, einen König zu rufen, der Trumpf macht.

Es mag nun auf diese Art gezwungen, oder freywillig von einem, der gefraget hat, gespielet werden, so fängt das Spiel, nachdem die Farbe genannt und ein König gerufen ist, mit dem Aus-

spielen des, der die Vorhand hat, an Wer den Stich bekommt, spielet von neuem eine andere Karte aus, und so geht es weiter bis das Spiel aus ist. Alsdann zählet ein jeder seine Lesen. Hat derjenige, der das Spiel angegeben, mit seinen Gehülfen sechs Stiche: so bezahlet man beyden das Spiel, und sie theilen den Satz und die Bête, wenn eine steht, unter sich zu gleichen Theilen.

Haben sie beyde zusammen aber nur fünf Stiche gemacht: so ist das Spiel remis; sie machen die Bête, und bezahlen einen jeden das Spiel. Machen sie hingegen nur vier oder weniger Stiche: so verlieren sie Codilje. Und die, welche Codilje gewinnen, theilen den Satz und die Bête unter sich, wenn dergleichen steht.

Die Bête, und alles, was zu bezahlen ist, wird zu gleichen Theilen, halb von dem Spieler, und halb von seinem Gehülfen, bezahlet, es mag Codilje oder remis seyn. Wofern jedoch der eigentliche Spieler keine 3 Stiche gemacht hat, so bezahlet der Gehülfe nichts, sondern der Spieler muß alles allein bezahlen, es mag nun Codilje oder remis geworden seyn. Dieses geschieht, um die Spieler zu vermögen, daß sie keine leichte Spiele eingehen. Es giebt auch Gesellschaften, wo der Gehülfe nichts bezahlet, wenn er zwey Stiche gemacht hat, in andern muß der Spieler 4 Stiche machen, wofern er nicht die Bête allein setzen will; und in noch andern muß der Spieler,

wenn er sein Spiel freywillig eingegangen, alles allein bezahlen. Dieses scheint das beste Mittel zur Verhütung der Verwegenheit im Spielen zu seyn, und reizet auch den Gehülfen bey einem etwas mißlichen Spiele zu mehrerer Aufmerksamkeit und Vorsicht an, da er sonst oftmals nur auf seine zwey Stiche denket, und darüber das Spiel verloren gehen läßt

Indessen giebt es doch einen Fall, wo der Spieler nicht allein bezahlen darf, wenn er auch gleich nur einen Stich gemacht haben sollte; nämlich wenn er wegen der Spadilje, nachdem alle vier herumgepasset haben, gezwungen worden ist, zu spielen. Denn es würde nicht billig seyn, daß man ihn verbinden wollte, drey oder vier Stiche zu machen, nachdem er vorher die Unwahrscheinlichkeit dazu gesehen, und daher gepasset hat. Es muß also derjenige, den er zu Hülfe ruft, die Hälfte von allem mit bezahlen, und man verbindet ihn um so viel mehr dazu, weil man es seiner Willkühr überläßt, den Trumpf zu benennen. Auch pflegt man es wie Mediateur zu bezahlen, und Spadille forcé zu nennen.

Wer einmal gepasset hat, kann nicht zurücktreten, und zum Spiele gelassen werden: eben so wie derjenige, welcher einmal gefraget hat, spielen muß, wofern nicht einer allein spielen will.

Wer alle vier Könige hat, kann die Dame von einem dieser Könige rufen, nur kann die Farbe des gerufenen Königs nicht zu Trumpf ernannt werden.

Es ist nicht erlaubt, sein Spiel aufzuweisen, wenn man auch schon Codilje hat, sondern man muß bis zu Ende fortspielen, damit die Karten gut unter einander kommen, oder auch, um zu sehen, ob der Spieler nicht allein setzen muß. Wiesen der Spieler oder der gerufene König ihr Spiel auf, ehe sie 6 Stiche hätten, weil sie es für gewonnen hielten, und es fände sich irgend eine Art und Weise, wie man ihre 6 Stiche verhindern könnte; so können ihre Mitspieler sie nöthigen, ihre Karten auf diese Art auszuspielen.

Wenn man Solo, das ist, ohne einen König zu rufen, spielen will: so darf man nur seine Farbe nennen. Man muß aber alsdann allein 6 Stiche machen. Denn alle Stiche, welche die drey andern machen, gelten wider den, der da spielet, und seine Gegner stehen für einen Mann.

Wer ohne einen König zu rufen spielen will, hat den Vorzug vor demjenigen, der um Erlaubniß angehalten hat, mit einem gerufenen Könige zu spielen. Wenn indessen derjenige, welcher gefraget hat, auch selbst ohne zu rufen, spielen will: so geht er demjenigen, der ihn dazu zwingt, vor: und diese beyden Arten heißen forciret, oder ein forcirtes Solo.

Wer ohne zu rufen spielet, bekommt dafür 4 bezahlet, und zieht alles allein, wenn er gewinnt, er bezahlet aber auch allein, wenn er verliert, es mag nun Remise oder Codilje werden. Da überdem bey Solo kein Codilje verloren wird, oder mit andern Worten, nicht doppelt geht.

Der Spieler muß seine Farbe nennen, wenn er gleich ein sicheres Spiel hat. Spielte er ohne Trumpf zu nennen, aus, indem er blos sagte! ich spiele Solo: so würde es einem von den drey andern Spielern erlaubet seyn, nach seinen Belieben Trumpf zu geben; und alsdann würde derjenige, welcher Solo hätte spielen wollen, verbunden seyn, in der angegebenen Farbe zu spielen, wenn er gleich nicht den geringsten Trumpf darinnen hätte.

Es steht frey, die von andern gemachte Stiche zu besehen, und zu zählen, wie viel und was für Trumpf gespielet worden, so oft man ausspielen soll, aber anders nicht. Jedoch will man an einigen Orten solches nicht anders, als bey einem Solo zugeben, aber keinesweges, wenn die Spieler auf Tutti oder die Vole gehen wollen.

Wenn A und B spielen, und A hat den 6ten Stich gemacht, und will die 7te Karte ausspielen, so darf B nicht sagen, wir haben schon 6 Stiche, sondern er muß es A überlassen, ob er auf den Tout gehen will, oder nicht.

Uebrigens ist bey der Vole in der Quadrille, bey dem Nachsehen der Karten, dem Zugeben und Verleugnen derselben, den Bêtes, dem Gewinnste und Verluste eben das zu merken, was oben bey dem eigentlichen l'Hombre bereits angeführet ist.

Das dritte Kapitel.

Von der Art und Weise, das Spiel zu marquiren und zu bezahlen.

Gewöhnlich wird in der Quadrille wie beym l'Hombre marquiret; nämlich, jeder, der giebt, setzt vier Marquen, wer Bête wird, setzt so viel, als auf dem Pot steht, verliert er Codilje, so setzt er doppelt, bis so hoch man es ausgemacht hat Die Honneurs und Matadors werden auch wie im l'Hombre bezahlt.

Da aber, wie schon gesagt, in einigen Gegenden, eine beschwerliche Art zu marquiren noch im Gebrauche ist, so müssen wir auch diese anführen:

Das Spiel wird von demjenigen marquirt, welcher giebt, indem er eine Fiche zum Stamme setzt. Außer dem setzt noch ein jeder einen Jetton jedesmal zum Spiele, welchen diejenigen, welche spielen, nebst der Consolation bekommen; und diese vier Jettons werden mit zu den Bêtes gerechnet, die man machet.

Steht ein Bête, so wird sie nebst dem Stamme und dem Zusatze eines jeden gezogen, ohne daß derjenige, welcher giebt, aufhören darf, eine

Fiche zum Stamme zu setzen. Dieses machet, daß die andere Bête, da die erste stets vierzehn ist, 42, die dritte 56, die vierte 70, die fünfte 84, u. s. w seyn muß, indem eine Bête, die nach der andern gemacht wird, niemals stärker, als 14 werden kann, weil das Spiel nur um so viel vermehret wird, nämlich zehn für die Fiche, welcher der setzet, der die Karte giebt, und viere für den Jetton, den ein jeder noch zusetzet, wofern man das Spiel nicht noch einmal so hoch spielet.

Wird aber das Spiel, worauf die erste Bête steht, Codilje gewonnen: so ist die zweyte nur 28, indem die vierzehn, welche man Codilje gezogen, nicht mitgerechnet werden dürfen, und man nicht mehr verlieren darf, als man gewinnen kann.

Das vierte Kapitel.

Anzeige einiger Spiele, die man mit einem zu Hülfe gerufenen Könige, oder ohne solchen allein spielen kann.

Die erste Regel, worauf sich alle andere gründen müssen, ist, man müsse wenigstens, wenn man einen König rufen wollte, wo nicht vier, doch drey gewisse Stiche und einen wahrscheinlichen in Händen haben, indem man nicht drey Stiche von dem gerufenen Könige zu hoffen hat, noch solche billiger Weise fordern kann. Indessen könnte man doch folgende Spiele eingehen.

In rothen Farben: Manille, Basta, König, Dame, und die Sechs, zwey Pique, zwey Trefle, und eine von der andern rothen Farbe, deren König man rufen müßte.

Man muß anmerken, daß man vorzüglich denjenigen König rufen muß, wovon man nur eine Carte fausse, oder einen Fehlbrief hat, weil man alsdann die Farbe des gerufenen Königs, wenn sie nachgespielet wird, stechen kann, und wenn man nur eine einzige schwarze und eine einzige rothe Farbe hat, so ist es besser, daß man den König von der rothen Farbe ruft, weil im Rothen eine Karte mehr ist, und man weniger in Gefahr steht, bey dem andern Ausspielen überstochen zu werden. Noch weniger ist rathsam, den König

von derjenigen Farbe zu rufen, worinnen man Renonce hat: denn da man ihn alsdann selbst nicht anspielen kann, so werden sich die Gegenspieler gedoppelt hüten, solchen anzuspielen.

Hätte man in jeder Farbe gleich: so müßte man, wofern darunter eine Dame wäre, deren König rufen, weil man dadurch seine Dame gut machen würde. Man könnte also auch spielen:

Spadilje, Ponto, Bube, Zwey, Drey, eine besetzte Dame, und drey Karten von einer besondern Farbe,

wozu man den König von seiner Dame rufen müßte. So ließe sich auch spielen:

Manilje, König, Dame, Bube, und die Viere, nebst einem Könige,

wenn man den König von der Farbe dazu riefe, worinnen man die wenigsten hat.

Man müßte mit dem Buben anfangen Trumpf zu spielen, wenn man das Ausspielen hätte, ehe man noch seinen König wüßte. Es ist stets vortheilhaft, daß man Trumpf spielet, vornehmlich wenn man Könige und gute Handkarten hat; weil die Trümpfe gemeiniglich getheilet sind, und die Könige und Damen nachher desto besser eingehen. Es ist auch zuweilen gut, daß man Trumpf fordert, wenn der König noch nicht zum Vorscheine gekommen, weil die Gegenspieler gemeiniglich, da sie doch nicht wissen, wo der König sitzt, einander abstechen.

Man muß sich die Generalregel machen, daß man, wenn der l'Hombre oder Spielende mit einem kleinen Trumpfe ausfordert, ehe noch sein König da gewesen ist, niemals anders, als mit einem mittelmäßigen Trumpfe stechen, damit man unsern Freund nicht nöthige, uns abzustechen. Ist man hingegen der gerufene König, so muß man alsdann auf den niedrigen Trumpf des l'Hombre den höchsten setzen, welchen man hat, um als Aide oder Gehülfe das Spiel dadurch gewiß zu machen,

Spadilje, Manilje, Dame und Bube

können auch noch ein Spiel abgeben, wenn man denjenigen König dazu rufen, welcher sich nach Beschaffenheit der übrigen Kartenblätter am besten dazu schicket.

Im schwarzen lassen sich spielen:

Basta, König, Dame, Bube und Sechs,

wozu man einen König aus derjenigen Farbe ruft, wovon man am wenigsten hat; eben so kann man auch mit

Manilje, König, Dame und Sechs nebst einem Könige

ein Spiel eingehen. man mag auch auf

Spadilje, Dame, Bube, Sechs und Fünf, und eine besetzte Dame deren König man rufen muß,

ein Spiel eingehen, so wie auch auf

König, Dame, Bube, Sechs, Fünf und einen König

Es lassen sich noch unzählige andere Spiele spielen, welche insgesammt anzuzeigen, zu weitläuftig seyn würde. Es ist genug, wenn man anmerket, daß es nicht klüglich seyn würde, zu spielen, wofern man nicht, wie oben gedacht, wenigstens drey oder auch vier gewisse Stiche in der Hand hätte.

Das Solo verdienet noch etwas in Erwägung gezogen zu werden, weil derjenige, der es spielet, die andern drey wider sich hat. Will man es also spielen, und nicht verlieren, so muß man sechs Stiche zu machen wissen. Auf die besetzten Damen kann man nicht viel rechnen. Indessen unternimmt man doch folgende Spiele, als:

Im Roth Solo zu spielen:

Spadilje, Manilje, Ponto, König, Zwey und Vier, nebst einem Könige.

Man muß zuerst dreymal hinter einander mit Spadilje, Manilje, Ponto, Trumpf ausfordern, um den Spielern ihre Trümpfe zu nehmen, damit sie uns nicht überstechen, oder gar den König abstechen.

Ist man nicht im Ausspielen, sondern in der Mitte: so müßte man, wenn der erste einen König ausgespielet hätte, und hernach die Farbe wiederbrächte, die man losgeworden wäre, entweder noch ein falsches Blatt zuwerfen, um sich zu renonciren, oder mit der Ponto, oder dem Könige stechen, um sich entweder des Stiches zu

versichern, oder die Basta herauszubringen. Hat man den Stich, so muß man, wie oben gedacht, Trumpf fordern. Man kann auch mit

Spadilje, Manilje, Basta, Bube, Vier und Fünf,

das ist, mit drey Matadors, bey drey andern Blättern Solo spielen, wenn man eine Dame und einen Buben von einerley Farbe dabey hat, als welches so gut wie ein König ist. Man wird alsdann noch zwey Fehlbriefe, entweder von einerley, oder von verschiedenen Farben dabey haben. Sind sie von verschiedenen Farben, und es trägt sich zu, daß der König von der einen ausgespielet, und gleich hernach eben diese Farbe wiedergebracht wird, die man nun zum zweytenmale nicht mehr hat: so ist es der Klugheit gemäß, daß man sein zweytes Fehlblatt aus der andern Farbe zugebe, und sich dadurch eine Renonce mache. Wird einem hernach zum drittenmale eben dieselbe Farbe gespielet: so muß man mit einem Matador einstechen, und sofort dreymal Trumpf fordern, wodurch ordentlicher Weise alle Trümpfe herauskommen. Wenn darauf die Farbe, in der man die Dame und den Buben hat, nicht angespielet wird: so muß man den nächsten Stich stechen, und sogleich die Farbe, worinnen man die Dame oder den Buben frey gemacht haben will, selbst anspielen, wobey man noch einen Trumpf zurück behält, um wieder an das Anspielen zu kommen, und mit dem noch übrigen Freyblatte den sechsten Stich zu machen.

Es lassen sich auch noch

Manilje, Basta, Ponto, König, Zwey Drey, und ein König, oder vier faux Matadors, sixieme mit einem König

Solo spielen. Faux Matatdors oder Nachmatadors nennet man diejenigen Karten, zu welchen die Spadilje fehlet, um wirkliche Matadors zu machen. Man muß bey dem Wiederausspielen einer Farbe, die man nicht hat, mit einem faux Matador stechen, um nicht überstochen zu werden, und darauf Trumpf fordern. So dienen auch

Manilje, Ponto, König, Dame, Zwey, Vier und Fünf, nebst einem Könige,

Solo zu spielen. Man darf nur merken, daß man beym Solo so oft Trumpf spielen muß, als man kann. Die Beschaffenheit des Spieles muß indessen doch anweisen, wie vielmal solches zu thun rathsam sey. Denn wenn die übrigen Trümpfe alle in einer Hand wären: so würde man sich nach der Stärke seines Spieles richten müssen, und zusehen, daß man hinter die Hand mit Spadilje, Basta oder Manilje, Ponto kommen kann, und 2 Stiche machen, da man beym Trumpffordern nur einen Stich machen würde.

Solospiele im Schwarzen:

Im Schwarzen geht man kleinere Spiele ein, weil darinnen ein Trumpf weniger ist. Man spielet also:

Manilje, Basta, Dame, Bube, Sechse, Fünfe, mit einem Könige und einer Dame, wie auch Spadilje, Manilje, König, Sieben, Fünf und Vier, nebst einem Könige oder einer Dame und einem Buben von einerley Farbe.

Es sind auch

Manilje, König, Dame, Bube, Sechs, Drey und ein König,

Solo zu spielen. So lassen sich ebenfalls

Spadilje, Manilje, Basta, Dame, Sieben und ein König

spielen. Nur muß man merken, daß, wenn die schon da gewesene Farbe wieder ausgespielet wird, es nicht rathsam sey, solche mit einem kleinen Trumpfe zu stechen, wofern man nicht der letzte ist. Ob es endlich gleich das sicherste ist, so oft Trumpf zu spielen, als man kann: so muß man sich doch dadurch nicht selbst zu sehr schwächen, indem man die andern schwächen will. Es giebt noch unzähliche andere Spiele, die man in beyderley Farben Solo spielen kann: man darf nur allezeit überlegen, daß man nothwendig 6 Stiche machen müsse, und die andern alle drey wider uns sind. Das übrige erlernt man aus der Uebung.

Das fünfte Kapitel.

Einige nöthige Anmerkungen zur Quadrille.

Wenn derjenige, welcher gerufen worden ist, dem l'Hombre hinter der Hand sitzt: so muß er, wenn er nur ein Fehlblatt, d. h. ein Blatt womit man keinen Stich zu machen gedenkt, und einen kleinen Trumpf hat, dieses Fehlblatt ausspielen, weil er alsdann einen Stich in dieser Fehlfarbe durch Abstechen machen kann, wenn man sie ihm wieder bringt.

Hat der Aide oder Gehülfe einen Matador, nebst einem kleinen Trumpfe: so muß er seinen König spielen, um sich zu erkennen zu geben darauf den kleinen Trumpf, welches dem l'Hombre zum Zeichen dienet, daß sein Gehülfe einem Matador habe, da dieser denn, den ausgespielten kleinen Trumpf stechen, und darauf einen kleinen Trumpf nachspielen muß, welchen sein Gehülfe, wo möglich, nicht aus den Händen lassen wird.

Wenn der Gehülfe dem Spieler vor der Hand sitzt, und am Ausspielen ist: so muß er einen kleinen Trumpf spielen, welchen der Spieler nimmt, und seinen zu Hülfe gerufenen König anspielet, der den sticht und ein Fehlblatt spielet, wenn er es allein hat, oder Trumpf ausschlägt,

wenn er Matadors hat, oder einen König und die Dame spielet, wenn er sie hat, und nicht eher die Farbe des gerufenen Königs wiederbringt, als wenn er nichts hat. Es ist zu merken, daß man bey dem sechsten Stiche ein Fehlblatt spielen muß, daß der Spieler gewiß sticht, um ihn in Stand zu setzen, die Vole zu unternehmen, wenn er Matadors und hohe Karten hat.

Sitzt der Gehülfe in der Mitte: so muß er seinen König, und darauf ein Fehlblatt spielen, wenn er solches allein hat, oder einen guten Trumpf, wenn er ihn hat: wo nicht, so muß er die Farbe des gerufenen Königs wieder bringen. Hat er den König und die Dame von einerley Farbe, so muß er sie spielen, wenn er keine Matadors hat.

Wenn der Spieler oder Gehülfe ganz zuletzt hinter der Hand sitzt, und bey seinem Mitspieler, welcher die Vorhand hat, einen der beyden höchsten Matadors vermuthet, den andern hingegen selbst besitzt, so muß er seine Spadilje oder Manilje einstechen, und mit Mitteltrümpfen nachfordern, da alsdann die Basta, wenn sie gar nicht, oder nur mit einem Trumpfe besetzt ist, leicht herausgebracht wird.

Wenn man eine Farbe sticht, die schon zweymal gespielet worden ist, so muß es mit einem hohen Trumpfe geschehen. Wird ein Fehlblatt

gespielet, das man sticht, so muß man auch die Basta, wenn man sonst keinen andern Trumpf hätte, darauf setzen, aus Furcht, es möchte der Spieler oder sein Gehülfe den König davon haben. Dies ist die Ursache, weswegen diejenigen, die nicht gerufen sind, anfänglich Fehlblätter oder die Dame, wovon sie den Buben haben, spielen sollen. Viele spielen, wenn sie gerufen sind, zuerst die Manilje oder Basta aus: allein, weil solches ein anderer, der nicht gerufen ist, auch thun kann; so billigen viele solches nicht.

Man muß sich die Farben merken, welche zweymal gespielet worden sind, damit man sie nicht wiederbringe, wofern derjenige, der bey einem ist solche nicht absticht. Man muß niemals die Farbe von dem ausgespielten Fehlblatt desjenigen, der wider einen ist, noch des gerufenen Königs seine spielen. Man muß die Fehlblätter von den Königen zugeben, die man in der Hand hat, und dafür zwey Karten bey einem Buben, oder eine bey einer Dame, in derjenigen Farbe behalten, die noch nicht gespielet worden sind, und wovon man urtheilet, daß der l'Hombre einige Fehlbriefe habe.

Wenn man gerufen ist, und der Spieler läßt einem den Trumpf gehen: so muß man stets Trumpf nachspielen, so lange man solchen hat.

Spielet einer Solo, und man sitzt ihm vor der Hand und am Ausspielen: so muß man von

der Farbe spielen, die man am meisten hat, wofern man keinen König und keine Dame von einerley Farbe besitzt. Denn wenn man nur Könige hat, so muß man sie ankommen sehen, aus Furcht, man möchte die Damen des l'Hombre gut machen.

Sitzt man hingegen dem Spieler hinter der Hand, und man hat ein Fehlblatt allein und einen Trumpf, so muß man spielen; und kommt das Fehlblatt an einen König vor der Hand des Spielers, so muß er die Farbe nachspielen; kömmt es aber an einem hinter der Hand, so muß dieser letztere eine andere Fehlfarbe spielen.

Man muß ferner einem, der Solo spielt, abmerken, was er sticht, und ihm stets das nachspielen, damit seine Trümpfe alle werden, und man diejenigen behalte, die ihn überstechen können. Man urtheilet von seinen Fehlkarten nach dem Könige, den er gestochen hat. Man muß drey oder vier der höchsten Karten von der Farbe behalten, wovon man denkt, daß er den König nebst einigen Fehlbriefen habe.

Man muß, wenn man nicht gerufen worden, jedoch dem Spieler vor der Hand, und am Ausspielen ist, einen kleinen Trumpf spielen, wenn man solchen allein hat, oder ein Fehlblatt, sollte es auch gleich eine Dame seyn, wenn sie allein ist, oder ein anderes, wovon man die Dame hat, oder die Dame, bey der man den Buben hat,

oder einen König, wenn man nicht den Buben dabey hat: denn auf den letztern Fall muß man die Farbe von solchem Könige lieber ausspielen sehen, damit man dadurch zwey Stiche bekomme, und die Dame mit dem Könige nehmen könne, welches den Buben frey machet.

Man kann den Buben und die Dame zuschmeissen, wenn ihre Farbe gespielet worden, und man noch dabey im Rothen das Aß, und im Schwarzen die Sieben hat; denn sonst müßte man diese drey Blätter nicht zugeben, ausser wenn der Spieler sie sticht.

Ist man nicht gerufen, und man hat doch viele kleine Trümpfe, oder einige Matadors, und sitzt dem, der sie spielet, vor der Hand oder am Ausspielen, so muß man einen von diesen kleinen Trümpfen ausspielen, auch selbst in dem Falle, wenn man nur den einen hätte. Hat man zwey Karten von gleicher Farbe, so muß man diesen Trumpf spielen.

Wenn man am Ausspielen ist, und hat Spadilje und Basta; so muß man eine andere Karte spielen, damit man den Trumpf anbringen sehe, und die Manilje mit der Spadilje stechen, und die Basta dadurch frey machen könne. Eben so muß man es mit den andern Karten machen, als Königen und Buben, wenn die Dame noch drinnen ist; und zu Ende des Spieles, wenn die Sieben und zwey in Coeur, und noch ein ein=

ziger Trumpf übrig sind, so muß man die Coeur Sieben spielen, damit der Bube falle, der noch da seyn kann, und darauf mag gespielet werden, was da will, so machet man die beyden Stiche, weil Coeur Zwey frey worden ist.

Wenn der l'Hombre einen gern ankommen siehet, indem man die Manilje besetzt hat, so muß man laschiren, (lâcher) oder gehen lassen, und nicht stechen. Die Hauptsache ist, daß man einen, wenn die ersten Blätter gespielet worden, und man unter seinen beiden Trümpfen einen Haupttrumpf hat, ankommen sieht.

Spielet einer Solo, und sticht zwey Könige: so weiß man daraus seine Fehlkarten.

Ist man Spieler, und nicht stark an Matadors; man hat aber Könige und besetzte Damen, so muß man kleinen Trumpf spielen, um seine Könige anbringen zu sehen, und seine Dame frey zu machen.

Ist man Gehülfe des Spielers, und dieser wirft eine Farbe zu, wenn man zweymal die Farbe seines Königs gespielet hat: so muß man das spielen, was er zuwirft. Hat der Gehülfe Manilje und Basta, so muß er bey dem vierten Stiche mit der einen stechen, und mit der andern Trumpf ausspielen, vorhero aber seine Könige zeigen, wofern er nicht einen König und Buben hat, in welchem Falle er lauren, und lieber seine Matadore spielen muß.

Fordert der Spieler mit der Dame oder dem Buben Trumpf aus, und der Stich geht ihm ein: so muß er weiter Trumpf spielen, weil er daraus sehen kann, daß sein Gehülfe die Matadors hat. Spielet er anfänglich mit seinem Fehlblatte seinen König an, und sein Gehülfe hat Spadilje, Manilje und noch einen Trumpf nebst einem andern Könige und Dame: so muß solcher, nachdem er mit dem Könige gestochen, Spadilje und Manilje, den König und die Dame spielen (welche fünf Stiche machen,) und sehen, ob der Spieler bey diesem letzten Könige sticht, wenn man die Farbe des gerufenen Königs wieder bringt, oder Trumpf spielet, weil der Spieler, wenn er die Basta nicht hat, ihn nimmt, und sein Spiel niederleget. Läßt er aber den sechsten Stich gehen: so zeiget solches, er wolle, man solle die Vole unternehmen.

Will man die Vole unternehmen: so muß man mit der Spadilje Trumpf fordern, damit Manilje oder Basta falle, wenn man sie nicht hat. Denn der Gehülfe würde sie vor dem sechsten Stiche gezeiget haben, wenn er sie allein gehabt hätte.

Besitzt ein Spieler beyde schwarze Aß, so muß er anfänglich mit einem kleinen Trumpfe fordern, um andere kommen zu sehen; und wenn er nachher mit der Spadilje Trumpf fordert, so fällt die Manilje gemeiniglich. Eben so muß er

mit einem kleinen Trumpf fordern, wenn er ohne die schwarzen Aß spielet und am Ausschlagen ist.

Damit man die Vole verhindere, so muß man sich die Farben merken, die der Spieler und sein Gehülfe nicht gestochen haben, um die Freykarten davon zu behalten, und vornehmlich in der Farbe auflauren, die unser Gehülfe nicht hat, oder wovon Bube und Dame gefallen sind. Ist die Karte zum Tutti ausgespielet, so müssen die Gegner, die noch 4 Karten haben, die Könige und Damen von der Farbe zuwerfen, die gestochen worden, und dafür einen Buben mit 2 Blättern aus einer andern Farbe behalten, und der andere behält das beste Blatt von der Farbe, wovon der König und die Dame gespielet worden, weil auf ein Fehlblatt davon die Vole gewaget seyn mögte.

Der Spieler muß Acht haben, ob sein Gehülfe, wenn er gestochen, ein anderes Fehlblatt spielet, welches zeiget, daß er die Farbe stechen werde, und er muß sie ihm nachbringen, wenn er ans Ausspielen kömmt.

Das sechste Kapitel.

Von Mediateur der Couleur favorite, oder Préference und Respect.

Diejenigen, welche Quadrille zu spielen pflegen, haben oftermals die Ungleichheit erfahren, die man in diesem Spiele findet. Der Vortheil desjenigen, der die Vorhand hat, benimmt den folgenden die Freyheit, spielen zu können, wenn sie gleich ein gutes Spiel haben, wofern sie nicht Solo spielen wollen. Es geschieht z. E. oftmals, daß, wenn der erste gefragt hat, der andere drey Matadors, zwey Trumpf und lauter Fehlbriefe dabey in der Hand hat, und folglich nicht Solo spielen kann. Da er auch keine Hoffnung hat, gerufen zu werden, so ist es sehr unangenehm, mit einem schönen Spiele zu passen. Man hat also dieser Ungleichheit abhelfen, und einem jeden ein Mittel angeben wollen, sich des Vortheiles seines Spiels zu bedienen. Daher hat man der ordentlichen Art, Quadrille zu spielen, noch Mediateur, Couleur favorite und Respect beygefüget, welche denn dieses Spiel weit verwickelter, wichtiger und angenehmer machen.

Diese neue Art verändert in der ordentlichen Gewohnheit, Quadrille zu spielen, nichts. Man braucht eben so viel Karten, eben so viel Personen und eben die Regeln dazu.

Die Couleur favorite ist eine gewisse bestimmte Farbe, in welcher ein Spiel vorzüglich vor andern muß angenommen werden, daher man sie auch Couleur de Préference nennet. Um zu erfahren, welches die Couleur favorite sey, muß man vorher, ehe man die Partie anfängt, ein Blatt aus einer ganzen Karte ausziehen, welches sie dann bestimmet, oder man schlägt auch die Karten auf, und läßt den ersten König die Couleur seyn, oder man nimmt einmal diejenige Farbe zur favorite, worinnen zum erstenmale gespielet und gewonnen wird; welche denn die ganze Partie hindurch den Vorzug vor den übrigen drey Farben hat.

Der Mediateur ist ein König, welchen man sich von seinen Mitspielern ausbittet, wenn man mit seinen Karten 5 Stiche zu machen gedenket, und sich im Stande befindet, allein spielen und 6 Stiche machen zu können, wenn uns einer von den andern Spielern den verlangten König giebt. Alsdann giebt derjenige, welcher spielen will, dem, von welchem er den König bekömmt, eine von seinen Karten, welche er will, wofür ihm der, welcher den König gegeben hat, nichts für Mediateur, welches zwey ist, bezahlt, hingegen doppelt bekommt, wenn das Spiel verloren geht.

Der Vortheil desjenigen, der in der Favoritfarbe fraget, ist, daß er den Vorzug vor einen andern hat, der in einer von den drey andern Farben gefraget, und auch alle Honneurs gedoppelt bezahlt erhält.

Wer den Mediateur verlanget, hat den Vorzug vor dem, der in der Favoritfarbe gefraget, und in diesem Falle ist er gehalten, allein zu spielen und sechs Stiche zu machen.

Wer in der Favoritfarbe Mediateur spielen will, geht einem andern vor, der ihn in einer andern Farbe zu spielen gedacht hat, und muß alsdann ebenfalls allein spielen, und sechs Stiche machen, wenn er gewinnen will.

Wer beyde schwarze Aß hat, kann Respect sagen, und geht über Mediateur; er ruft alsdann den König in der Farbe, worinnen er am wenigsten hat, welcher alsdann gemeiniglich die Karte Trumpf machet, worinnen er Manilje hat. Uebrigens wird Respect wie Solo bezahlt.

Wer in einer von den andern Farben Solo hat, geht allen vor; hat einer aber ein Solo in der Favoritfarbe oder Couleur, so würde solches allen andern Spielen vorgehen: jedoch würde es auch bey manchen, wo es ausgemacht worden, weichen müssen, wenn jemand ein Solo mit der Bole ankündigte.

Was das Spielen selbst betrift, so geht es damit nicht anders, als mit der ordentlichen Quadrille, man mag nun einen König in der Favoritfarbe gerufen haben, oder Mediateur, oder Respect und Solo spielen. Der einzige Unterschied ist nur, daß wenn einer Mediateur spielet, er allein, wie beym sans prendre spielen, und sechs Stiche machen muß, und daß die Favoritfarbe allen andern vorgeht, wenn einer darinnen

spielen will. Diejenigen, welche gut Quadrille können, sehen leicht ein, ob ihr Spiel stark genug sey, mit Hülfe eines erhaltenen Königs allein, oder Mediateur spielen zu können, und zu gewinnen.

Diejenigen, welche Mediateur spielen, suchen sich gemeiniglich, durch die Weggebung eines Blattes für den verlangten König, in einer Farbe zu renonciren, und nehmen einen König, wovon sie sonst schon hohe Karten oder die Dame unbesetzt haben. Sie geben auch wohl ein Blatt von eben der Farbe weg, worinnen sie den König verlangen, damit ihnen solcher desto weniger gestochen werde. Es kömmt aber vornehmlich auf das Urtheil des Spielers an, wie er am leichtesten sechs Stiche zu erhalten denket, und mit was für einem Könige er am ersten durchzukommen meynet; nur den Trumpfkönig darf er nicht fordern. Hätte er aber ausser solchem alle andere Könige, und getrauete sich doch mit seinen Karten nicht sicher Solo spielen zu können, so mag er sich wohl eine Dame ausbitten, wenn er damit zu gewinnen glaubet. Doch stünde es ihm nicht frey, eine Dame zu nehmen, wofern er nicht alle vier Könige hätte; weil er sich dadurch oftermals des Tout versichern würde.

Sitzt derjenige, der den Mediateur spielet, in der Mitte, so muß man die Farbe spielen, wovon er den König verlangt hat, weil zu vermuthen steht, daß er viele Blätter von der Farbe seines Königs habe, und dieser ihm also könne abgestochen werden. Ist er aber der letzte, so muß

man die Farbe seines Königs nicht anspielen, weil man seinem Spiele dadurch einen Vortheil schaffen würde. Denn wenn auch gleich einer vorstäche, so würde er alsdann nicht seinen König, sondern ein schlechtes Blatt zuwerfen; und würde die Farbe nicht gestochen, so würde er vielleicht darinnen viele Stiche machen können.

Man merke dabey, daß derjenige, der den Mediateurkönig sticht, eine besondre Belohnung dafür bekömmt, welche der Spieler bezahlen muß, und eben so stark ist, als man den Mediateur bezahlet, wenn er gewonnen wird.

Das Spiel wird, nach der alten Art, von demjenigen marquiret, welcher giebt, und setzet solcher zwey Fiches vor sich.

Man bezahlet diejenigen, welche in einer blossen Farbe gewonnen haben, jedem sechs Jettons, und sie ziehen jeder einen von den Fiches, welche auf dem Spiele stehen. Verlieren sie Remise; so zahlen sie einem jeden vier Jettons Consolation, und wird es Codilje, einem jeden sechs, und setzen die Bête. Gewinnen sie in der Favoritfarbe, so bekömmt jeder zwölf Jettons: verlieren sie aber Codilje, so bezahlen sie so viel, und wenn es Remise wird, nur acht.

Wer den Mediateur in einer schlechten Farbe gewonnen hat, muß von einem jeden 16 Jettons bekommen. Verliert er Remise, so bezahlet er jedem 14 und wird es Codilje, 16 einem jeden. In der Favoritfarbe bekommt oder bezahlet er doppelt so viel, nachdem er gewinnt oder verliert.

Für Solo in einer schlechten Farbe bekömmt der Gewinner 26 von einem jeden, und bezahlet ihnen jeden 24, wenn er es Remise, und 26, wenn er es Codilje verliert. In der Favoritfarbe aber werden diese Summen noch einmal so stark.

Die Vole gilt bey einem schlechten Spiele zwey Fiches, und in der Couleur viere; mit dem Mediateur in einer schlechten Farbe drey, und in der Favorit sechs: bey einem Solo ordentlicher Weise vier, und in der Favoritfarbe acht.

Für jeden Matador in einer schlechten Farbe bezahlet man zwey Jettons, und in der Favoritfarbe vier. Einige zählen die Matadors nicht, und wollen, man solle überhaupt eine Fiche für solche geben, es möchten ihrer so viel seyn, als sie wollten, und zwey Fiches, wenn sie in der Couleur wären.

Ueberhaupt kömmt es mit der Bezahlung des Gewinnes und Verlustes auf die Willkühr der Spieler an, wie sie es unter sich ausmachen. Nach der jetzt gewöhnlichen Art gilt, wenn man mit Marquen spielt, die Frage in der Farbe jeder Matador 1, der Mediateur 2, der Solo und Respekt 4, die Erste 1, der Tout 8, und doppelt in der Farbe. Wird, wenn keine andre Honneurs sind, und dies heißt Consolation um Geld gespielt, so ist, wenn 2 Gr. oder 4 ßl. Einsatz gespielt wird, die Frage in Couleur 1 Gr. Mediateur 1 Gr. Respekt und Solo 2 Gr. die Ersten 1 Gr. der Tout 4 Gr. drey Matador 2 Gr. und jede folgende Matador 1 Gr. und in der Farbe doppelt.

Auch setzen einige gar keine Bête, geben auch keine Consolation, sondern ein jeder setzt eine gleiche Summe auf den Pot, wovon man die Bêtes oder Consolationes abnimmt, und wenn der Pot alle ist, wieder zusetzt.

Geht ein Mediateur verloren, und man hat den verlangten König nicht, wie es seyn sollte, mit so viel bezahlet, als der Mediateur gilt, so muß man demjenigen, der den König gegeben hat, noch einmal so viel bezahlen, als den andern. Gewinnt man ihn in solchem Falle aber: so bezahlt der, welcher den König gehabt hat, nichts, außer den Matadoren und den Ersten, so sie vorkommen. Eben so geht es auch mit dem, welcher den verlangten König abgestochen.

Mit den Zusätzen und den Bêtes geht es wie bey der ordentlichen Quadrille, und wie im dritten Kapitel steht.

Zuweilen wird auch nur Mediateur ohne Favoritfarbe gespielet, und dabey ist nichts besonders weiter anzumerken.

Einige wählen sogar zwey Farben, wovon die eine Préference, und die andere favorite genannt wird, wovon die erste vierfach, und die andere doppelt alles erhöhet.

Das siebente Kapitel.

Von einigen Spielen, die mit der Quadrille Verwandtschaft haben.

1) Quadrille solitaire.

Dieses Spiel nennet man le Solitaire à puatre, weil man niemand rufen darf, sondern verbunden ist, allein zu spielen. Man beobachtet darinnen alle Regeln der Quadrille, außer daß man niemanden zum Gehülfen rufen darf.

Wenn es sich ereignet, daß alle vier Spieler nicht Solo spielen können, oder keine gute Karten haben, einen König zum Mediateur zu fordern: so wird gepasset, und man kann die Spadilje nicht nöthigen zu spielen, wie bey der ordentlichen Quadrille. Man setzet und giebt von neuem, und das so lange, bis einer Solo oder Mediateur spielet.

2) Der Mediateur, oder Solo mit Dreyen.

Man spielet dieses Spiel, welches manche auch Tritri oder Tritrillie nennen, nur in Ermangelung eines vierten Mannes, mit Dreyen, und es ist nicht weniger anmuthig. Es wird damit also gehalten: Man nimmt zehn Blätter aus einem ganzen Kartenspiele heraus, nämlich neun Careau und die Coeur Sechs, und läßt den

Careaukönig im Spiele. Hierauf läßt sichs in allen vier Farben spielen, obgleich eine fast gänzlich fehlet. Z. E. wenn einer die beyden schwarzen Aß mit den Königen hat, so kann er in Careau spielen und wird folglich alle Matador haben, die ihm, wie gewöhnlich, bezahlet werden.

Eben so kann auch einer, welcher Mediateur spielen will, den Careaukönig fordern, weil man ihn in dem Spiele gelassen, um es eben so angenehm zu machen, als wenn man unter Vieren spielete.

Sonst wird es damit nicht anders, als dem gewöhnlichen Mediateur gehalten, nur daß man niemand rufen, und nicht die Spadilje nöthigen kann, zu spielen, wenn alle passen. Man muß von neuem setzen und geben, und das so lange bis einer vor sich ein Spiel hat, es sey nun Mediateur oder Solo, und daher heißt es solitaire.

Man spielet aber diesen Mediateur solitaire mit Dreyen noch auf eine andere Art. Es werden nämlich aus einem ganzen Spiele die vier Dreyen weggenommen, daß also statt der vierzig Karten nur 36 bleiben. Wer giebt, ertheilet einem jeden Spieler 12 Karten, 3 und 3, oder 4 und 4, nach Belieben, so daß alle 36 Karten aufgehen. Wer nun spielen will, der muß allein 7 Stiche machen. Man kann sich auch einen König ausbitten, und Mediateur spielen, wenn man sich sechs Stiche zu machen getrauet, und es einem nur an den siebenten fehlet: sonst passet man, und richtet sich nach den obigen Re-

geln des Mediateur solitaire mit Dreyen, oder Tritrille. Und daher schreibt sich an einigen Orten wol die Spielart her, daß man im ordentlichen Quadrille stets 7 Stiche machen muß.

3) Cinquille oder Quintille.

Hierzu gehören fünf Personen, und man hat dabey nur die Regeln der Quadrille in Acht zu nehmen, denen es außer einigen wenigen Punkten, die wir anmerken wollen, in allem folget.

Man giebt die ganze Karte aus, einem jeden Blätter, und das zu zweyenmalen vier und vier, oder zweymal drey und einmal zwey, anders aber ist es nicht erlaubet. Sind die Karten gegeben, so redet ein jeder nach seiner Ordnung, und fraget oder passet. Wer sich nun getrauet, drey sichere Stiche zu machen, der rufet einen König aus einer andern Farbe, als worinnen er spielen will, zu Hülfe, damit er von dem noch zwey Stiche gemacht bekomme. Denn man muß ihrer fünf haben, wenn man gewinnen will, und sind vier Stiche Remise, drey aber Codilje verloren.

Derjenige, welcher den gerufenen König hat, muß sich solches nicht vor der Zeit merken lassen, bis er zum Vorschein kommen kann, ob er gleich dem Spieler zum Vortheile spielen oder zugeben, und sich dadurch stillschweigend verrathen darf. Sie stehen beyde für einen Mann, und haben die drey andern wider sich, die gleichfalls für eins stehen, und ihre Stiche zusammenlegen.

Hat einer vier gewisse Stiche in der Hand, oder denkt solche leicht zu machen, und es fehlet ihm nur am einem fünften: so kann er sich einen König ausbitten, und allein Mediateur spielen: da denn die vier andern wider ihn sind, und der Verlust oder Gewinnst, wie bey der Quadrille ist.

So steht es auch frey, ohne einen König zu nehmen Solo zu spielen, wenn man sich durchzukommen getrauet, und wird es damit wie bey der Quadrille gehalten; sogar, daß man auch hier die Favoritfarbe zuweilen gelten läßt.

Hat jemand selbst zwey oder drey Könige in der Hand, und die Reihe ist an ihm, zu fragen, ob es erlaubt sey; so kann er, wenn er sich nicht für stark genug hält, ein Solo zu unternehmen, sich selbst, oder einen von seinen Königen rufen, da er denn, wenn er verliert nur die bloße Bête setzen.

Wenn alle fünf Spieler passen: so muß derjenige, welcher die Spadilje hat, gezwungen spielen. Um ihn solches zu erleichtern, muß sich an einigen Orten derjenige, welcher etwan zwey Könige hätte, selbst zu seinen Gehülfen anbieten; und es stehet ihm frey, seinen Gehülfen auch Trumpf machen zu lassen, wofern er nicht selbst eine Farbe nennen will. Machet der Gehülfe Trumpf: so darf er die Farben nicht nehmen, worinnen er die Könige hat. Ernennet aber der Spieler solchen, so steht es ihm frey, indem vorher nicht darf gesagt werden, was für zwey Könige beysammen sind. Doch ist es auch er-

laubt, daß der Spieler sich selbst von freyen Stücken einen König wählen darf, welches so geschehen muß, wenn sich keine zwey Könige in einer Hand befinden. Diese von dem Glücke selbst angewiesene und bestimmte Hülfe mit den zwey Königen findet bey einigen auch da so gar statt, wo frey und ungezwungen gespielet wird: und pfleget derjenige, welcher Erlaubniß erhalten zu spielen, sogleich nach Benennung seiner Farbe zu fragen, wer zwey Könige habe, und sein Gehülfe sey. Giebt sich jemand an: so muß er sich alsdann erst selbst einen König erwählen.

Wie es in der Quadrille seinen guten Nutzen hat, bald Trumpf zu fordern: so ist es bey der Cinquille noch vortheilhafter, und dem Gehülfen zu rathen, wofern er am Ausspielen ist, oder bald daran kömmt, damit hervorzurücken, wenn er kann, indem die Trümpfe wahrscheinlicher Weise unter ihrer Fünf getheilet, folglich wenige in deren Hand sind, und der Spieler die meisten oder wichtigsten hat; der sie denn bey dem zweytenmale fordern, gemeiniglich alle heraus bekömmt.

Sonst wird es mit dem Bezahlen und Setzen wie in der Quadrille gehalten, und werden die Matadors sowol aus einer, als aus beyden Händen zusammen gerechnet und bezahlet.

4) Forcé par tout, oder Respect.

Dieser ist ein neuer Zusatz zu der Quadrille mit dem Mediateur und der Couleur favorite, wodurch man noch mehr Gleichheit und Abwech-

selung in dieses Spiel zu bringen gesuchet hat. Denn da sich es vielmal ereignet, daß einer mit den beyden schwarzen Aß weder in der Favoritfarbe, noch Mediateur spielen kann, und daher einen andern sich oft vorspielen lassen muß: so hat man dem, der beyde schwarze Aß bekommen, durch dieses Force par tout einen Vorzug noch vor dem Mediateur, auch in der Favoritfarbe, geben wollen.

Es bestehet aber solches eigentlich darinnen, daß einer die Spadilje und Basta haben muß, und sich doch nicht im Stande befindet, weder Mediateur noch Solo spielen zu können. Dieses geschieht gemeiniglich, wenn er keine Manilje oder andere gute Karten dabey, sondern nur lauter schlechte Fehlbriefe in seiner Hand siehet; oder wenn er von zweyen oder dreyen Spielen beynahe gleiche Vermuthung hat, sie zu gewinnen; oder wenn er auch ein großes Spiel herauszubringen gedenkt; oder wenn ihm ein anderer einen Mediateur vorspielen will. Er giebt sich daher mit Force par tout an, wenn er will, ruft einen König, und läßt solchen den Trumpf ernennen. Diese Ernennung des Trumpfes von dem Gehülfen wird unumgänglich in diesem Spiele erfordert, und steht es dem, der die Spadilje und Basta hat, nicht frey, den Trumpf selbst zu nennen, wenn er Force par tout spielen will

Es ist daher der Klugheit gemäß, und eine Regel für ihn, daß er sich einen König aus einer Farbe ruft, wovon er nur ein Blatt oder wenig

Blätter, oder auch wohl gar keins hat, weil ihm sonst leicht in seiner Renonce Trumpf gemacht wird.

Ist der König gerufen, so ist es dessen Schuldigkeit, den Trumpf zu ernennen, und er wird wohl thun, wenn er diejenige dazu erwählet, worinnen er eine Manilje hat; gesetzt, daß er auch nur noch ein einziges Blatt darneben hätte. Hat er aber in keiner Farbe die Manilje, so nimmt er diejenige, wovon er entweder die höchsten oder die meisten Blätter hat: doch darf er diejenige nicht wählen, von welcher der König gerufen worden ist.

Hat der zum Gehülfen angerufene Spieler das Ausspielen, oder kömmt er bald daran, so ist es gut, wenn er sogleich mit der Manilje fordert, darauf seinen König bringt, und hernach wieder mit seinem höchsten Trumpfe fordert, oder auch nach Beschffenheit seiner Karten das niedrigste Trumpfen ausschlägt.

Ist der Spieler am Ausschlage, so thut er wohl, wenn er kein Trumpf fordert, um zu sehen, wie sein Gehülfe beschaffen sey, welcher die Manilje oder einen andern hohen Trumpf, von dem er glaubet, daß man nicht stechen könne, darauf sezzen muß. Alsdann kann er entweder seinen König spielen, oder Trumpf nachbringen; und wird auf diese Art durch solches Force par tout manche Vole und oft ein großes Spiel gemacht.

Man bezahlet für das Force par tout so viel, als für Solo, dem es allein nachstehen muß, und

wenn es in der Favoritfarbe gespielet worden, eben so viel, als für ein Solo in der Couleur. Auch werden die Madators, die ersten und Tutti, so wie bey der Quadrille bezahlet. Der Unterschied ist nur, daß sich hier zwey in den Gewinnst theilen, da ihn beym Solo oder dem Mediateur einer allein zieht. Wer also auch dieses oder jenes unternehmen kann, der wird sich nicht Forcé par tout angeben.

Es begiebt sich aber oft, daß ein anderer vor der Hand Mediateur spielen will, da man solches vielleicht mit den beyden schwarzen Aß selbst unternehmen möchte, und da ist denn kein anderer Rath, als daß man Forcé par tout sage, wofern man nicht Solo spielen kann.

Man hat bey dem Respect den Vortheil, daß, wenn es entweder Remise oder Codilje verloren geht, man nur die Hälfte von dem Verluste zu tragen hat, indem der Gehülfe die andere über sich nehmen muß. Sonst wird es in den übrigen Stücken vollkommen wie in der Quadrille gehalten, nach deren obigen beschriebenen Regeln und Gesetzen man sich in allem genau richtet.

Zur Wiederholung und practischen Anwendung der in dem Vorhergehenden gegebenen Regeln wollen wir hier einige Spiele im l'Hombre à trois hersetzen, die ein Anfänger zur Uebung mit Nutzen nachspielen kann.

I.

Die Karten sind nach dem Ecart folgendergestalt vertheilet:

Der Erste hat

Spadilje – Pique Manilje – Pique Valet – Pique 7 – Pique 4
Trefle König – Trefle 7 – Coeur 5 – Careau 7

Die Zweyte,

Pique König – Pique Dame – Pique 6 – Pique 5 – Careau König.
Careau 5 – Coeur Dame – Coeur 3 – Trefle 6

Der Dritte,

Basta – Pique 3 – Coeur König – Coeur 2 – Coeur 7 – Trefle Valet – Trefle 4 – Trefle 2 – Careau Ponto

---

Der Erste, welcher die Vorhand hat, ist l'Hombre, und spielet Pique Valet; er würde zwar Spadilje oder Manilje ausspielen können: weil er aber zu schlechte Handkarten hat, so darf er es nicht wagen, er würde, wenn er es thäte, ganz gewiß das Spiel verlieren. Der Zweyte coupiret mit Pique Dame, der Dritte bedienet Pique 3; der Zweyte hat also einen Stich, und spielet den Careau-König, der Dritte giebt Careau Ponto, und der Erste die Careau 7 zu: der Zweyte hat nun zwey Stiche. Er spielet weiter die Careau 5. Der Dritte, welcher nunmehro Careau Renonce hat, muß vermuthen, daß wenn der l'Hombre mit einem niedrigen Careau-Blatt an den Stich käme, oder wenn er dies Careau mit einem kleinen Trumpf nähme, er sogleich Spadilje oder Manilje ausspielen würde, worauf seine Basta, die er jetzo nur ganz allein hat, fallen müßte. Um also dem l'Hombre entweder den Stich zu nehmen, wenn er die Farbe zu bedienen, oder wenn er auch

Renonce darin hat, ihm den Stich schwer, und seinem Aide Luft zu machen, setzet er die Basta darauf. Der l'Hombre könnte zwar mit Manilje überstechen, allein er würde alsdann sein Spiel zu sehr schwächen, und wie wir hernach zeigen wollen, auch gewiß verlieren; er giebt also Coeur 5 zu, und macht sich dadurch Renonce en Coeur. Der Dritte hat also auch einen Stich, und spielet nun Trefle 4 aus. Den König von Coeur muß er aus dem Grunde nicht ausspielen, weil er nach seinen Karten nur einen Stich machen, und wenn sein Aide ein hohes Blatt in Coeur hat, ihm solches lachiren will. Der l'Hombre setzet den Trefle-König darauf, der Zweyte bedienet mit Trefle 6, und l'Hombre hat nun einen Stich.

Jetzt fordert er mit Spadilje. Der Zweyte bedienet Pique 5, der Dritte giebt Coeur 2 zu; der l'Hombre hat nun zwey Stiche. Er spielet weiter die Manilje, der Zweyte bedienet Pique 6. Der Dritte, welcher wohl siehet, daß er offenbar nicht mehr als höchstens zwey Stiche machen würde, wodurch der l'Hombre es noch leicht per quatre gewinnen könnte, giebt den Coeur-König zu. Der l'Hombre hat nun drey Stiche, und spielet Trefle 7. Hätte der Zweyte noch eine höhere Trefle, so würde der l'Hombre das Spiel noch verloren haben; da er aber keines hat, so giebt er die Coeur 3 zu. Nunmehro ist das Spiel gewonnen, der Dritte mag zugeben was er will. Wenn er z. E. den Trefle

Valet nähme, so hätte er zwey Stiche, und der l'Hombre hätte sein Spiel per quatre gewonnen; dieses will er nicht, er lachiret also mit Trefle 2, und der l'Hombre hat 4 Stiche. Er spielet nun die Pique 7 aus. Der Zweyte nimmt es mit dem Pique-König, der Dritte giebt den Trefle Valet zu, und der Zweyte hat nun drey Stiche. Er spielet zuletzt die Coeur-Dame aus, der Zweyte bedienet Coeur 2, der l'Hombre coupiret mit Pique, dadurch erhält er den fünften Stich, und hat also das Spiel gewonnen.

Um für einen Anfänger recht deutlich zu seyn, wollen wir noch zwey verschiedene Arten hersetzen, wie das vorige Spiel hätte können gespielet werden, nach welchem es aber der l'Hombre würde verloren haben.

Wir wollen da anfangen, wo nach der vorhergehenden Art der Zweyte zwey Stiche hatte, und nun die Careau 5 ausspielet, der Dritte sticht mit der Basta, der l'Hombre mit Manilje, und macht damit einen Stich. Er spielet weiter Spadilje, der Zweyte Pique 5, der Dritte Coeur 2, der l'Hombre hat nun zwey Stiche. Er spielet Trefle König, der zweyte Trefle 6, der Dritte Trefle 2. Der l'Hombre hat drey Stiche. Er spielet Trefle 7. Der Zweyte lachiret mit Coeur 3. Der Dritte sticht mit Trefle Valet, und hat nun einen Stich. Er spielet weiter Coeur 7. Der l'Hombre bedienet Coeur 5, der zweyte sticht mit Coeur Dame, und macht damit seinen dritten Stich. Er fordert nun

mit Pique-König, der Dritte giebt den Coeur König zu, und der l'Hombre Pique 4. Der Zweyte hat nun vier Stiche, er spielet zuletzt die Pique 6. Der Dritte giebt Tresle 4 zu, der l'Hombre sticht mit Pique 7, und macht damit seinen vierten Stich, weil aber der Zweyte auch vier Stiche hat, so ist eine Remise par quatre.

Noch eine Art, dieses Spiel zu spielen. Der l'Hombre fordert mit Spadilje, der Zweyte bedienet Pique 5, der Dritte giebt Pique 3 zu. Der l'Hombre hat einen Stich. Er fordert weiter mit Manilje, der Zweyte giebt Pique 6, und der Dritte die Basta zu; der l'Hombre hat zwey Stiche. Nun spielet er die Pique 7, der Zweyte macht den Stich mit Pique Dame, der Dritte giebt Careau Ponto zu; der Zweyte hat einen Stich. Er spielt Coeur Dame, der Dritte lachiret mit Coeur 2, der l'Hombre mit Coeur 5; der Zweyte hat zwey Stiche. Er spielt Careau-König, der Dritte giebt Tresle 4, und der l'Hombre Careau 7 zu; der Zweyte hat drey Stiche Hierauf spielt er Coeur 3 aus, der Dritte coupiret mit Coeur König, der l'Hombre aber mit Pique 4; der l'Hombre hat drey Stiche. Er spielt den Tresle-König, der Zweyte giebt Tresle 6, und der Dritte Tresle 2 zu; der l'Hombre hat vier Stiche. Nun spielet er die Tresle 7, der Zweyte Careau 5, und der Dritte Tresle Valet zu, wodurch er den ersten Stich erhält. Er spielt Coeur 7, der l'Hombre coupirt mit Pique 4, der Zweyte giebt Coeur 3 zu; der l'Hombre

hat vier Stiche. Zuletzt spielt der l'Hombre den Pique Valet, der Zweyte sticht mit Pique König, der Dritte giebt Coeur König zu. Da nun der l'Hombre und der Zweyte jeder vier Stiche haben, so ist es abermals eine Remise per quatre, und der l'Hombre muß eine Bête setzen.

II.

A. ist l'Hombre, er spielet sans prendre in Pique, er hat die Vorhand, oder wie man zu sagen pfleget: er ist Premier en Carte.

Die Karten sind, nachdem die beyden Gegenspieler ecartiret haben, folgendergestalt vertheilet:

A. Die Vorhand.

Pique Manilje – Pique König – Pique Dame – Piquet Valet Pique 6.

Trefle König – Careau König – Coeur Dame – Coeur 3.

B. Die Zweyte, oder der en cheville ist.

Spadilje – Pique 7 – Pique 5 – Pique 4 – Trefle-Dame Trefle Valet – Coeur König – Coeur Valet – Careau 6.

C. Der Dritte, oder die Hinterhand.

Basta – Pique 3 – Careau Valet – Careau 2 – Careau 3. Careau 4 – Coeur Ponto – Coeur 4 – Coeur 5.

1) A spielet den Trumpf König an, B coupiret mit der Spadilje, C. giebt Pique Drey zu.

B. würde den Trumpf König haben lachiren können, um zu sehen, ob sein Freund mit Manilje oder Basta denselben habe überstechen können; allein es war nach seinen Karten nicht rathsam, denn da er noch drey kleine Trümpfe bey der Spadilje hatte, so hat er die Forcé

des Spieles, und die Hoffnung, vier Stiche zu machen; um diese zu erhalten, mußte er also seine Trümpfe menagiren.

2) Da B. den Stich gemacht hat, so spielt er auf das neue, und zwar die Trefle-Dame aus. C. coupiret mit der Basta, A. bedienet die Farbe mit seinem Trefle-König.

Es ist sehr natürlich, daß wer die Force des Spiels hat, bald die Damen ausspielet, besonders, wenn solche durch den Valet gardiret sind. B. hatte hier auch die Absicht, daß wenn sein Freund den Trefle-König hätte, er die Dame lachiren, und ihn damit den Stich sollte machen lassen.

3) C. spielet Cœur Fünfe, A die Cœur Dame, und B. nimmt den Stich mit dem Cœur König.

Wenn einer nicht auf Stiche spielet, und er mehrere Karten von einer Farbe in der Hand hat, so muß er, wenn sein Freund in der Hinterhand sitzt, nicht das höchste Blatt ausspielen, wenn C. z. E. die Ponto ausgespielet hätte, so würde A. mit Dame zurückgehalten, und nicht zugegeben haben, hier konnte es zwar nichts helfen, weil B. den Valet bey dem König hatte, hätte er aber nur die Zwey bey dem König gehabt, so wäre das ganze Spiel dadurch verdorben worden, er hätte müssen den König nehmen, und der l'Hombre würde mit der Dame einen Stich gemacht haben.

4) B. spielet den Cœur Valet aus, C. bedienet mit der Ponto, und A. mit Cœur Drey.

Es ist nothwendig, wenn man mit dem König eine Dame coupiret hat, unmittelbar den Valet nachzuspielen, ehe der l'Hombre Gelegenheit hat, sich in der Farbe zu renonciren; weil er bey dem dritten oder vierten Stich schon beurtheilen kann, welcher Gegenspieler die Stiche machen will, der Freund es in der Folge auch leicht vergessen kann, daß die Dame schon aus dem Spiele ist, und daher den Valet mit Trumpf coupiret. C hatte hier auch mit Recht die Ponto zugegeben, denn wenn der Freund die Stiche macht, so muß man allezeit die höchsten Blätter von der Farbe zugeben, damit man nicht in Verlegenheit komme, am Ende des Spieles seinen Freund abzustechen.

5) B spielet den Trefle Valet, C. giebt Careau Valet zu, und A coupiret mit Pique Sechse.

Da B den Trefle Valet ausspielte, konnte er nicht glauben, daß der l'Hombre die Farbe bedienen würde, weil er bereits bey dem zweyten Stich den Trefle König auf die Dame zugegeben hatte, allein es war möglich, daß C. noch einen kleinen Trumpf hatte; war dieses, so wäre B dem l'Hombre um einen Trumpf überlegen gewesen, wenn dieser dem Trefle Valet mit einem Trumpf hätte stechen müssen.

6) A fordert Trumpf mit der Manilje, B. giebt Pique Vier und C. Cœur Viere zu.

7) A spielet weiter die Pique Dame, B. bedienet Pique Fünfe, und C giebt Careau Zwey zu.

8) A. spielet Pique Valet, B bedienet mit Pique Sieben, und C giebt Careau Drey.

9) A. spielet zuletzt den Careau König, welchen B mit Careau Sechse, und C. mit Careau Vier bedienen. A als l'Hombre hat also sein Spiel mit fünf gewonnen.

So lange der l'Hombre die Force von Trumpf in der Hand hat, muß er nicht nachlassen, Trumpf zu spielen, und die Könige bis zuletzt aufbehalten, weil sonst, wenn ein Gegenspieler, der die Renonce in der Farbe des gespielten Königs hat, leicht mit einem unbedeutenden Trumpf denselben abstechen, und das Spiel dadurch kann verloren machen.

Dieses Spiel wäre verloren gegangen, wenn A. gleich zu Anfange den Trefle König gespielet hätte. C hatte Renonce in Trefle, er hätte den König mit Pique Drey coupiret, und gleich Cœur Viere angespielet, B hätte zwey Stiche mit Cœur Valet und König gemacht, alsdann die Trefle Dame nachgebracht, auf welche C. die Basta vorgesetzt hätte.

Wenn der l'Hombre die Basta surcoupiret hätte, so war das Spiel remise, denn B. hatte bereits zwey Stiche, und unter seinen vier Trümpfen waren noch zwey, nämlich Spadilje und Sieben, womit er zwey Trümpfe des l'Hombre über-

stechen konnte. Wenn der l'Hombre die Basta lachiret, und nicht abgestochen hätte, so erhielt B. dennoch vier Stiche, und das Spiel war alsdann Codilje verloren.

III.

Der l'Hombre B spielet sans prendre in Trefle, er sitzt en cheville, das ist zwischen dem, der die Vorhand hat, und dem, der die Hinterhand hat. Die Spieler haben folgende Karten:

B. Der l'Hombre.

Trefle Manille – Basta – Trefle König – Trefle Dame
Trefle 6
Trefle 3 – Pique Dame – Pique 5 – Careau Valet.

A. Die Vorhand.

Trefle 6 – Careau König – Careau 6 – Cœur König
Cœur Valet.
Cœur Ponto – Cœur 6 – Pique 7 – Pique 6.

C. Der Hinterhand.

Spadille – Trefle Valet – Trefle 7 – Trefle 4 – Careau Ponto
Careau 2 – Careau 4 – Pique König – Pique Valet.

Es scheint das Spiel, welches hier der l'Hombre hat, ein sehr gutes Spiel zu seyn, welches er dem ersten Anschein nach gar nicht verlieren kann; und dennoch ist es gar nicht zu gewinnen, wenn der, so die Vorhand hat, nach Raison ausspielet, und es ist beynahe nur der einzige Fall möglich, wenn dieser nach dem Careau König die Careau Sechse spielet, es sey zu Anfange, oder in der Mitte des

Spieles, oder wenn er zu Anfange nach dem Careau König die Farbe changirt und ein Piqueblatt ausspielet. Dieses wäre aber eben so wenig Raison, als wenn er in der Hinterhand einen von den Faux Matadors mit Spadilje überstechen wollte, welchen der l'Hombre auf das zuerst ausgespielte Coeurblatt gestochen hätte. Wir wollen daher dieses Spiel gar nicht aus einander setzen, sondern es einem jeden Lehrbegierigen überlassen, Karten nach der vorgeschriebenen Art auf einem Tisch zu ordnen, da sie denn mit der größten Verwunderung wahrnehmen werden, daß auf so verschiedene Weise sie auch das Spiel spielen werden, der l'Hombre es doch immer Remise verlieren wird. Die Ursache davon ist, weil der l'Hombre hier en cheville sitzt; hätte er die Vorhand, so würde er es sehr leicht gewinnen, und in der Hinterhand würde er es gar nicht verlieren können.

IV.

Der l'Hombre C. ist in der Hinterhand, er spielet ein Sans prende in Careau. Die Spieler haben folgende Karten:

C. Der l'Hombre.

Careau Manille – Basta – Careau König – Careau Dame
Careau 3
Careau 4 – Careau 6 – Cœur Valet – Trefle Valet.

A Die Vorhand.

Careau Ponto – Pique König – Pique Valet – Pique 7
Pique 3
Trefle 6 – Trefle 5 – Trefle 4 – Trefle 3.

B. Der Zweyte, oder der en cheville sitzt.

Spadille — Careau Valet — Careau 2 — Careau 5
Trefle König
Cœur König — Cœur Dame — Cœur 5 — Cœur 6.

1) A. spielet zuerst die Trefle Drey aus, B. sticht diese mit dem Trefle König, und C. bedienet mit dem Trefle Valet.

Es ist der Klugheit gemäß, wenn ein Spieler nicht das Gegenspiel in Trumpf hat, niemals einen König auszuspielen, besonders wenn der l'Hombre in der Hinterhand sitzt, denn wenn die beyden Mitspieler solchen auch bedienen müßten, so würde er Farbe nachspielen, und seinen Freund in die Verlegenheit setzen, daß wenn er bey dem zweyten Stich die Farbe Renonce hätte, und mit Trumpf stäche, er von dem l'Hombre überstochen würde. Wer zur Uebung dieses Spiel durchspielen will, und zwar so, daß A den Pique König ausspielet, der wird finden, daß der l'Hombre alsdann ohnfehlbar sechs Stiche machet, dagegen nach der hier angefangenen Weise das Spiel eine ganz andere Wendung nehmen wird. Noch eine Ursache, warum A hier ein kleines Trefle, und nicht den Pique König spielet; er hat Renonce in Coeur, und nur einen Trumpf, behält er den ersten Stich so darf er nicht einmal stechen, wenn die Renonce angespielet wird, weil er alsdann zwey Stiche, ohne Hoffnung zu einem dritten, haben würde, und

der l'Hombre das Spiel um so leichter mit vier Stichen gewinnen könnte. Er muß also versuchen, ob der Aide den Stich mit Trefle erhält, und alsdann seine Renonce nachspielet.

2) B. spielet den Coeur König, C giebt den Coeur Valet, und A. den Pique Valet zu.

Wenn man eine Farbe Renonce, dagegen einen König mit mehrern Blättern hat, so giebt man ein hohes Blatt, wie hier den Pique Valet, zu, man giebt dadurch seinem Freund zu erkennen, daß man sich entweder in dieser Farbe renonciren kann, oder daß man noch höhere Blätter von dieser Farbe in der Hand habe.

3) B. spielet Coeur Dame, C coupiret mit Careau Dame, und A. surcoupiret mit Careau Ponto

4) A. spielet Trefle Viere, B. coupiret mit Careau Valet, C. surcoupiret mit Careau König.

B. hatte hier recht, daß er nicht mit Careau Fünfe coupirte, welche der l'Hombre mit Careau Viere würde abgestochen, und dadurch das Spiel desto leichter gewonnen haben. Wenn man mehrere Trümpfe hat, und auf Stiche spielet, so muß man immer einen Mitteltrumpf nehmen, damit der Stich dem l'Hombre etwas erschwert werde, und man demohnerachtet noch solche Trümpfe zurückbehalte, womit man in der Folge Widerstand thun könne.

5) C. fordert Trumpf mit Manilje, A. giebt den Pique König zu, und B. nimmt den Stich mit Spadilje.

Der l'Hombre muß sobald als möglich die Trümpfe abfordern, besonders wenn er siehet, daß die Gegenspieler in verschiedenen Farben Renonce haben. A. hat ganz recht, daß er den Pique König zugegeben, denn erstlich verlanget er nicht mehrere Stiche zu machen, und zweytens kann sein Freund vielleicht die Pique Dame haben, die er nun um desto eher ausspielen kann, weil er weiß, daß es das höchste Blatt in dieser Farbe ist.

6) B. spielet Cœur Fünfe, C. nimmt den Stich mit Careau Sechse, und A. giebt die Pique Sieben zu.

Da der l'Hombre wußte, daß A. keinen Trumpf mehr hatte, so konnte er auch mit dem kleinsten Trumpf abstechen.

7) C. fordert mit Basta, A. giebt Pique Drey zu, und B. bedienet Trumpf mit Careau Fünfe.

8) C. spielet Careau Drey, A. giebt Trefle Sechse und B. nimmt den Stich mit Careau Zwey.

9) B. spielet zuletzt die Cœur Sechse, welche C. mit Careau Viere nimmt, A. aber die Trefle Fünfe zugiebt.

A. hat einen Stich, nämlich den dritten.

B. hat vier Stiche, nämlich den ersten, zweyten, fünften und achten.

C. als l'Hombre aber auch nur vier Stiche, nämlich den vierten, sechsten, siebenten und neunten gemacht.

Das Spiel ist also eine Remise. Die Ursache, wodurch der l'Hombre das Spiel verloren hat, liegt einzig und allein darin, daß er bey dem dritten Stich die Careau Dame, und nicht einen kleinen Trumpf vorgesetzet hat. Indessen, da er wußte, daß A Renonce in Cœur hatte, so wollte er sich des Stiches vergewissern, und man kann es ihm als keinen Fehler anrechnen, daß er die Dame genommen hat; es dienet vielmehr zu einem Beweis, das keine bestimmte und untrügliche Spielregeln gegeben werden können, sondern daß geschickte Einrichtungen des Spiels bey gewissen Situationen der Karten das meiste zum Gewinnst desselben beytragen müssen.

Da es die gefährlichste Lage eines l'Hombre ist, wenn er en cheville oder in der Mitte sitzet, so wollen wir zu mehrerm Unterricht noch ein paar Spiele detailliren, wo sich der l'Hombre in der gedachten Lage befindet.

V.

Der l'Hombre spielet in Cœur.

B. Der l'Hombre en cheville, oder in der Mitte.

Spadille – Cœur Ponto – Cœur Dame – Cœur 2 – Cœur 3 Cœur 4 – Cœur 6 – Careau König – Trefle Valet.

A. Die Vorhand, oder der Erste.

Cœur Manilje — Basta — Cœur König — Cœur 5 Trefle König.

Trefle Dame – Pique Dame – Pique Valet – Pique 3

C. Die Hinterhand, oder der Letzte.

Cœur Valet – Pique König – Pique 7 – Pique 6 – Pique 5 Trefle 6 — Careau Dame — Careau 3 — Careau 5

1) A. spielet zuerst den Trefle König, B. bedienet mit Trefle Valet, und C. mit Trefle Sechs.

2) A. spielet weiter Trefle Dame, B. coupiret mit Cœur Zwey, und C. surcoupiret mit Cœur Valet

Wenn man einmal mit einer Farbe angefangen hat, so muß man solche nicht verändern, sondern dabey bleiben, damit so, wie hier geschehen, der l'Hombre surcoupiret werde.

Wenn man eine ziemliche Menge von Trümpfen hat, so kann man schon einen höhern Trumpf, als unter andern Umständen, vorsetzen: die Folge wird auch zeigen, wie nachtheilig es dem l'Hombre gewesen ist, daß er nicht die Dame, sondern nur die Zwey vorgestochen hat.

3) C. spielet Careau Dame, A. coupiret mit Cœur Fünf, und B giebt den Careau König zu.

Warum C. nicht den Pique König ausspielet, kann man in der Anmerkung zum ersten Stich des vorigen Spieles finden.

4) A spielet die Pique Dame; B. coupiret mit Cœur Vier, und C giebt den Pique König zu.

Aus der Anmerkung zum fünften Stich des vorigen Spieles kann man zum Theil ersehen,

daß C. Recht hat, den Pique König zuzugeben. Sobald einer einen Stich erhalten hat, und nicht willens ist, mehere zu machen, so muß er allezeit die höchsten Blätter zugeben, nach der Anmerkung beym vierten Stich des ersten Spiels.

5) B. fordert Trumpf mit Spadilje, C giebt Careau Dame, und A Cœur König zu.

6) B spielet weiter die Cœur Ponto, C. giebt Careau Fünf zu, und A nimmt den Stich mit Manilje

7) A. spielet den Pique Valet, B. coupiret mit Cœur Sechs, und C giebt Pique Sieben zu.

8) B. spielet Cœur Dame, C giebt Pique Sechs zu, und A. nimmt den Stich mit der Basta

9) A. spielet zuletzt Pique Drey aus, welche B. mit Cœur Drey nimmt, C. aber mit Pique Fünf bedient.

Dieses Spiel ist eine Ramise, denn

A. hat 4 Stiche, nämlich den ersten, dritten, sechsten und achten Stich.

B. Der l'Hombre hat auch 4 Stiche, nämlich den vierten, fünften, siebenden und neunten.

C. hat einen Stich, nämlich den zweyten. Dem l'Hombre kann man bey diesem Spiele einigermaßen zur Last legen, daß er an dem Verlust des Spieles Schuld ist: denn hätte er, wie in der Anmerkung zum zweyten Stich gesagt worden, einen höhern Trumpf, nämlich die Dame,

aufgesetzet, so würde C. mit dem Valet nicht haben surcoupiren können; auf die Cœur Zwey, die er nachgespielet, hätte C. den Valet geben müssen. Wollte nun A. den Stich mit Cœur König nehmen, so verlor er die Force in Trumpf, und der l'Hombre machte alsdann auf alle Fälle fünf Stiche, A bekam 4 Stiche, und C gar keinen.

VI.

Der l'Hombre B spielet in Trefle, er ist in der Mitte oder en cheville.

A die Vorhand.

Spadilje — Basta — Trefle 7 — Trefle 3 — Careau König
Careau Dame – Careau Ponto – Careau 3 – Careau 4

B. Der l'Hombre.

Trefle Manilje — Trefle König — Trefle Valet — Trefle 6
Trefle 5 - Cœur König – Pique König – Pique Dame

C. Die Hinterhand.

Trefle 4 – Cœur Dame – Cœur Valet – Pique 7 – Pique 6
Careau 2 — Pique Valet — Pique 7 — Pique 6

1) A. spielet Careau König aus, B. coupiret mit Trefle Sechse, und C. bedienet Careau Valet.

2) B. fodert Trumpf mit Manilje, C. bedienet Trefle Vier, und A. nimmt den Stich mit Spadilje

3) A spielet Careau Dame, B. coupiret mit Trefle Valet, und C. bedienet mit Careau Zwey.

4) B. spielet den Trefle König, C giebt Cœur Dame zu, A. nimmt den Stich mit der Basta.

5) A. spielet Careau Ponto, B. coupiret mit Trefle Fünf, und C. giebt Pique Valet zu.
6) B spielet den Pique König, welchen C mit Pique Sieben bedienet, A. aber mit Trefle Drey nimmt.
7) A. spielet weiter die Gareau Drey, B. muß hierauf mit dem letzten Trumpf, nämlich der Dame, stechen, C giebt Pique Sechse zu.
8) B. spielet den Cœur König, C bedienet mit Cœur Valet, und A. coupiret mit Trefle Sieben.
9) A spielet zuletzt Careau Vier aus, B der l'Hombre hat keinen Trumpf mehr, er muß also die Pique Dame, so wie C. die Cœur Ponto, zugeben.

Dieses Spiel ist Codilje verloren, denn A. hat fünf Stiche, B. als l'Hombre, aber nur vier Stiche gemacht.

Es kann dieses Spiel zu einem Beweis dienen, mit welcher Aufmerksamkeit und Vorsicht der l'Hombre sein Spiel spielen muß. Er hatte hier zwey Fehler gemacht, von welchen der eine ihm zwar nicht nachtheilig war, der zweyte aber den Verlust des Spieles nach sich zog. Den ersten Fehler machte er gleich beym ersten Stich, daß er den Careau König mit Trefle Sechs, und nicht mit dem Valet coupirte; hätte der letzte auch Renonce in Careau, und die Trefle Sieben gehabt, so surcoupirte er dem l'Hombre damit, und dieser würde alsdann nicht mehr als drey Stiche, A. aber fünf Stiche gemacht haben. Den Haupt-

fehler machte er damit, daß er nach dem dritten Stich den Trefle König und nicht einen andern von seinen Königen ausspielte; hätte er die Trümpfe berechnet, so würde er gesehen haben, daß nur noch drey aus seiner Hand waren, und wenn auch seine beyden Könige nebst der Pique Dame wären damit gestochen worden, so machten die in seiner Hand befindlichen 4 Trümpfe doch noch 4 Stiche, und der erste Stich war ihm schon eingegangen, welches also die benöthigten 5 Stiche waren. Allein er ließ sich dadurch verführen, daß C. bey dem zweyten Stich Trumpf bedienet hatte; weil er nun sein Spiel schon vorhero als ein solches betrachtet hatte, welches nicht könnte verloren werden, so foderte er aus Uebereilung, und ohne die so nothwendige Berechnung gemacht zu haben, noch einmal Trumpf, und das Spiel gieng dadurch Codilje verloren.

VII.

Der l'Hombre B. spielet Sans prendre in Pique, er ist in der Mitte, oder en cheville.

A. Die Vorhand.

Pique Valet – Pique 7 – Pique 6 – Pique 5 – Pique 3
Careau Dame – Careau Valet – Careau 2 – Careau 4

B. Der l'Hombre.

Spadille — Pique Manille — Basta — Pique König
Careau König
Cœur König – Trefle König – Trefle Dame – Trefle Valet

C. Die Hinterhand.

Pique Dame – Pique 4 – Cœur Valet – Cœur 2 – Cœur 4
Cœur 6 — Trefle 7 — Trefle 6 — Trefle 2

1) A. spielet aus die Careau Dame, B. sticht mit dem Careau König, C. aber mit Pique Dame.

2) C. spielet Coeur Vier, A. coupiret mit Pique Drey, und B. giebt den Coeur König zu.

3) A. spielet den Careau Valet, B coupiret mit Pique König, C. giebt Coeur Valet zu.

4) B fordert Trumpf mit Spadilje, C bedienet mit Pique Vier, und A mit Pique Fünf.

5) B. fordert weiter mit Manilje, C. giebt Coeur Zwey, A. aber Pique Sechs zu.

6) B. spielet Trefle König, C. bedienet mit Trefle Sieben, A coubiret mit Pique Sieben.

7) A spielet Careau Zwey, B. nimmt den Stich mit der Basta, und C. giebt Trefle Sechs zu.

8) B spielet Trefle Dame, C. bedienet mit Trefle Zwey, A. nimmt aber den Stich mit dem Pique Valet

9) A macht den letzten Stich mit Careau Vier, worauf B den Trefle Valet, C. aber die Coeur Sechs zugeben.

Gewiß hat der l'Hombre nicht gedacht, daß er dieses große Spiel mit 4 Matadors in der schwarzen Farbe, nebst drey Königen, und überhaupt keine Fauxblätter verlieren würde. Vielleicht hatte er schon in Gedanken berechnet, wie viel ihm dieses Spiel sans prendre, 3 Matadors und la Vole einbringen würde, ja er hat wol gar bedauert, daß er nicht die Vorhand habe, um la Vole annonce zu spielen. Hätte er die Vor=

hand gehabt, so würde er ganz gewiß 8 Stiche gemacht haben, und 4 Stiche thut es ihm also Schaden, daß er in der Mitte zwischen beyden Gegenspielern saß. Es ist auf beyden Seiten bey diesem Spiele kein Fehler vorgefallen, sondern der geschickteste Spieler würde es auf eben diese Art verloren haben. Man hat Beispiele, wo ein eben so großes Spiel, sogar in der Vorhand, Codilje verloren worden.

Der l'Hombre hatte in Pique 4 Matadors, den Trefle König und Dame, Coeur König, Dame und Valet

Der Zweyte hatte die übrigen sieben Trümpfe, und Careau König und Dame.

So wie der l'Hombre anspielen wollte, so legte der Zweyte seine Karten auf, und verlangte die Codilje, er konnte solches auch sicher thun, denn es war kein Fall möglich, welcher die Codilje verhindert hätte. Es giengen ihm überhaupt nur 4 Trümpfe ab, für diese gab er 4 Stiche, und so behielt er für sich noch immer 5 Stiche.

VIII.

Wir wollen noch ein Spiel zeigen, wo der eine ein sehr großes Gegenspiel hat, und der l'Hombre sein Spiel doch gewinnet. Der l'Hombre spielet in Cœur, er ist in der Vorhand.

A. Der l'Hombre.

Basta — Cœur Ponto — Cœur König — Gœur Valet
Cœur 2
Trefle König — Trefle Dame — Pique König — Pique Dame

B. Der zweyte Gegenspieler.

Spadilje — Cœur Manilje — Cœur Dame — Cœur 3
Cœur 4
Cœur 5 — Cœur 6 — Trefle Valet — Trefle 7.

Da die Karten des dritten Spielers ganz unbedeutend sind, und zu dem Gewinn und Verlust des Spieles nichts beytragen, so wollen wir solche hier auch nicht aufzeichnen.

1) A. fordert Trumpf mit dem Cœur König, C. sticht mit der Spadilje; und weil er siehet, daß der Dritte keinen Trumpf zugiebt, so vermuthet er vielleicht die Basta bey ihm, er spielet also:

2) B. die Trumpf Viere nach, damit der Dritte die Basta vorstechen soll; da er solche aber nicht hat, so nimmt der l'Hombre den Stich mit Cœur Zwey.

3) Der l'Hombre hat gleich bey dem ersten Stich wahrgenommen, daß alle ihm fehlende Trümpfe in der Hand des einen Gegenspielers sind, er unterstehet sich also nicht mehr Trumpf zu fordern, sondern er spielet den Trefle König. B. bedienet mit Trefle Valet.

4) A spielet die Trefle Dame. B. bedienet mit Trefle Sieben.

5) A. spielet den Pique König B. coupiret mit Cœur Sechs.

6) B. spielet Cœur Drey, und A. sticht mit Cœur Zwey.

7) A. spielet Pique Dame, B. nimmt diese mit Cœur Fünf.

8) B. fordert Trumpf mit Manilje, und A. giebt Cœur Ponto zu.

9) A. macht den letzten Stich mit der Basta, und nimmt die Coeur Dame, welche B. ausspielet.

Der Gegenspieler B. glaubte ganz gewiß, das Spiel Codilje gewonnen zu haben, und doch waren die Karten so situiret, daß er schlechterdings nicht mehr als vier Stiche, mit Spadilje, Manilje, Septime und zwey Renoncen, erhalten konnte. Hätte er nur eine Renonce, und statt des einen Trefle ein Careaublatt gehabt, dann würde er mit leichter Mühe die Codilje haben gewinnen können.

Das neueste Piquetspiel.

Das erste Kapitel.

Vorläufige Einrichtung zu dem Piquetspiel.

Anfänglich muß man wissen, daß dieses Spiel nur unter zwey Personen gespielet werden kann, und das man von einem ganzen Spiele französischer Karten die Zwey, Drey, Vier, Fünf und Sechs absondert, und hernach mit den übrigen 32 Blättern spielet.

Hierauf beschließt man, um wie viel, und bis auf welche Zahl die Partie gespielet werden soll, welche letztere insgemein Hundert und Eins, oder auch nur Hundert ist. Manche rechnen auch blos 4 Spiele auf eine Partie, da man jede Zehn für ein Point rechnet; was über 10 ist, wird, wenn es 4 ist, für nichts, und wenn es 5 ist, für einen Point gerechnet.

Ehe man spielen will, muß ausgemacht werden, wer zuerst die Karten mischen und ausgeben müsse, weil derjenige, welcher anspielet, allemal in besserm Vortheile sitzet: daher nimmt ein jeder so viel oder so wenig Blätter als er will, wenn er nur mehr als ein Blatt hat. Demjenigen nun, welcher die allergeringsten Karten weiset,

kömmt das Mischen und Geben zu. Und wenn einige auf den Tisch fielen, so darf man sich an dieselben nicht kehren, wohl aber an die, die in der Hand bleiben und weggehoben sind.

Auch wird es also bestimmt, daß jeder aus der Karte ein verdecktes Blatt zieht, da alsdann das Niedrige das Meliren und Geben mit sich bringt.

Die Ordnung der Karten bleibet, wie sie an sich selbst sind, ausgenommen, daß das Aß den König sticht; der König sticht hernach die Dame, die Dame den Buben, und der Bube die Zehn, und so weiter, nachdem die Blätter geringer sind, bis auf die Sieben, welche das geringste ist.

Der, welcher die Karten gemischet hat, giebt sie dem andern, um sie in zwey Theile abheben zu lassen; der von oben abgehobene Theil wird beym Zusammenlegen nun der unterste, und nun theilet der Geber die Karten an den andern und sich dergestalt aus, daß er jedem nicht mehr und nicht weniger als 3 oder 2 Blätter auf einmal giebt, und so lange damit fortfähret, bis ein jeder zwölf hat. Die übrigen achte leget er dem, welchem er zuspielen will, (in zwey Häufchen zu 5 und 3 Blättern) gegen über. Wenn nun ein jeder seine Karte besehen hat, und der erste unter den Seinen keine Figuren, (das sind König, Dame und Valet) finden, so spricht er zu dem andern: Ich habe Cartes blanches, und werde

so und so viel andere Blätter nehmen. Damit ich euch aber meine Cartes blanches aufweisen kann, so berichtiget zuförderst euren écart, und werfet von euren Karten so viel, als euch beliebet, weg. Hat dieses nun der andere vollendet, so weiset ihm der erste alle seine zwölf Karten, oder Cartes blanches, damit der andere wissen könne, daß keine weggeworfen oder verstecket worden sind. Derselbe, welcher Cartes blanches hat, rechnet oder marquiret dafür 10 Augen, und wirft erst, nachdem er seine Karten aufgewiesen hat, so viel Blätter davon weg, als ihm gut dünket, und er von dem Talon zu nehmen Erlaubniß hat, aber er ist an die erste Zahl, die er vor Anweisung seiner Cartes blanches zum Ecart angegeben hat, genau gebunden. Wenn dieses berichtigt ist, und es sich zuträgt, daß der andere auch Cartes blanches hat, so marquirt dieser ebenfalls zehn Augen, und sie hindern den ersten, wenn sie gleich von mehrerer Würde sind, als die seinigen, an nichts, außer daß er alsdann weder Sechsziger (Pic) noch Neunziger (Repic) machen kann.

Man siehet hieraus, daß der, welcher der Erste ist, einen großen Vortheil habe, um so vielmehr, weil er von den acht noch liegenden Karten, bis fünf, (jedoch nicht mehr) nehmen kann, wenn er zuvor so viel von den Seinen weggeworfen hat: auch steht es in seinem Willen, nach dem Zustande seines Spieles so wenig Blätter zu nehmen als er will, nämlich: Ein, zwey,

drey, vier. Nach diesem Wenigerwegwerfen kann er die von Fünf überbliebene besehen, und hernach wieder hinlegen. Wenn solchergestalt einige Karten übrig bleiben, so kann der andere den ganzen Rest, oder so wenig er will, davon nehmen; wenn er zuvor von den in Händen habenden Karten so viel weggeworfen hat; wenn er die übrigen Karten nicht alle nimmt, so mag der erste die liegenbleibenden wohl besehen, nachdem der andere sie allbereits besehen hat, jedoch muß jeder vorhero die Farbe, die er ausspielen will, andeuten, und nach dem Besehen der liegengebliebenen Karten, keine andere, als die angedeuteten, ausspielen. Im Fall der erste eine solche Farbe auszuspielen verspräche, die er weggeworfen, oder gar nicht in der Hand hätte, so muß er ausspielen was dem andern gefällt. Man merke auch, daß sowol der Erste als der Letzte, allezeit zum wenigsten ein Kartenblatt, um eine andere dafür zu nehmen, wegwerfen müssen, was für ein schönes Spiel sie auch haben.

Auch wollen manche dem Ersten gar nicht unter 3, und dem Andern nicht unter 2 Blätter, wegzuwerfen gestatten.

Um geschickt abzulegen (écarter) behält man zuförderst diejenigen Farben, worinnen die meisten Blätter vorhanden sind, damit ein guter Rummel, das heißt, eine Anzahl in einer Farbe, daraus erfolge. Ferner sind die Blätter, welche in einer gewissen Reihe auf einander folgen,

(Sequenzkarten) nicht ohne Noth zu zerreißen, imgleichen die gedritten oder gevierten Blätter, z. E. 3 Aß, 3 Könige, 3 Damen, 4 Aß, u. s. w.

Nachdem die Karten weggeworfen worden sind, und ein jeder, was ihm gehört, aus dem Talon genommen hat, so zählet der Erste laut aus, wie viel er von einer Farbe am meisten habe, welches der Rummel (la Ronfle, les Points) genennet wird. Hat der Andere einen größern Rummel, so spricht er: nicht gut. Ist die Zahl der Blätter gleich, so werden die Augen oder Points gezählet.

Sind die Augen an beyden Seiten gleich, so gilt der Rummel nicht. Bey diesem Zählen gilt das Aß 11 Point; die drey Figuren (König, Dame, Bube) werden jede für 10 Points, und die übrigen 4 Karten nach ihrem eigenen Werthe, nämlich zu 10, 9, 8 und 7 gezählt.

Wenn man hiermit richtig ist, so zählet der Erste, oder Anspieler, seine Sequenzkarten, als Tertien, Quarten, Quinten, Sechsten ꝛc. nach der Vielheit der Karten, welche bey ihm von einerley Farbe nach der Reihe folgen, indem er bey dem höchsten anfängt, und so die andern nach der Ordnung herzählt.

Die Sequenzkarten machen, wenn drey oder vier nach der Reihe folgen, eine Tertie oder Quarte, und wenn es fünf sind, eine Quinte, u. s. w. Man setzet auch das Wort Major hinzu, wenn das Blatt, womit eine Tertie,

Quarte, Quinte, ꝛc. anfängt, das höchste ist, z. E. Aß, König, Dame. Hingegen benennt man eine Sequenz vom Könige, u. s. w. wenn sie mit einem Könige anfängt.

Eine jede dritte Sequenz, oder Tertie, gilt 3 Points, die Quarte 4, die Quinte 15, die Sechste 16, die Siebende (Septime) 17, die Achte (Octave) 18.

Weiter ist in Acht zu nehmen, daß derjenige, welcher die höchste Tertie, Quarte, Quinte, oder andere Sequenzen hat, ob er gleich nur eine dergleichen hätte, alle andere geringere, welche sein Mitspieler hat, in welcher Menge sie auch sein mögen, ungültig machet, so wie hingegen die geringern Sequenzen desjenigen, dessen höchste Sequenz gültig gewesen ist, eben dadurch zugleich mit Gültigkeit erlangen, als z. E. der eine hat eine Tertie-Major, Tertie von der Dame, vom Buben, oder noch geringere, und der andere hat eine Tertie vom Könige, weil nun die Tertie-Major des einen, die Tertie vom Könige des andern zu nichte machet, also kann der, der eine Tertie-Major hat, seine andern geringern Tertien alle mitzählen. Weiter machet die Quarte die Tertie, die Quinte die Quarte, die Sechste die Quinte, die Siebende die Sechste, die Achte die Siebende zu nichte, so, daß der, welcher eine Sechse hat, seine Tertie, Quarte und Quinte, die er daneben hat, mitzählen kann, obgleich der ande-

re, der keine Sechse hat, Tertie, Quarte und Quinte von höherm Werthe besitzt.

Nach den Sequenzen zählet man die gevierten oder gedritten Asse, König, Damen, Buben, Zehne, worin man sie hat, und gehen solche den Sequenzen gleich, nämlich die Asse sind die höchsten, die Zehne die niedrigsten. Die Neune, Achte und Sieben werden niemals zu Gedritten und Gevierten gezählet. Für jedes Gedritte werden 3 Points gezählt. Wenn man vier Asse, vier Könige, vier Damen, vier Buben, oder vier Zehen hat, so gilt jede Sorte davon Vierzehen.

Bey diesen Gevierten und Gedritten strafet auch wie bey den Sequenzen das Höchste das Niedrigere, und kann man, wenn das Höchste gegolten hat, alle geringere auch angeben, wenn der andere, dessen Höchstes nicht gegolten hat, gleich noch so vieles Geviertes und Gedrittes hätte. Z. E. ich habe 4 Aß und drey Zehen, so zähle ich 17, und mein Gegner, der vier Damen, vier Buben, und drey Könige hat, zählet nichts.

Wenn dieses alles vorbey ist, und ein jeder zusammen gezählet hat, wie viel er von diesem und jenem hat, so fängt der Erste an, seine Karten auszuschlagen, eine auf einmal, und zählet für jede Karte, mit der er sticht und ausschlägt, eins zu seinen Angegebenen. Die Karten werden, so lange es möglich ist, mit gleicher

Farbe bedient, und die geringern können auch nichts anders als durch höhere von eben derselben Farbe gestochen werden. Denn wenn jemand eine Sieben oder andere Karte aus einer Farbe ausspielte, und der andere hätte nicht ein Aß, einen König, eine Dame, oder eine andere hohe Karten aus eben derselben Farbe, so kann er die besagte Sieben nicht stechen, oder dafür ein Auge rechnen. Es kömmt dem nur zu zählen zu, der da sticht, oder anfängt auszuspielen; es läßt sich auch die einmal ausgeschlagene Karte nicht wieder zurückziehen, wenn man nicht Farbe bedienen kann; denn letzteres kann man wol noch thun, ohne daß man eines vorsetzlichen Fehlers beschuldiget werden könnte.

Spielet einer einen König, Dame, Bube, Zehn aus, so zählt er im Ausschlagen eins: wirft der andere eine höhere Karte darauf von eben der Farbe, so sticht er, und zählet, wie der andere, auch eins. Hernach kömmt diesem, (der gestochen hat) zu, auszuschlagen von selbstbeliebiger Farbe und er fährt mit dem Ausschlagen und Zählen so lange fort, bis der andere wieder stechen kann, und also werden beyde gegen einander fortfahren, so lange sie Karten in Händen haben.

Derjenige, welcher den letzten Stich kriegt, zählet statt ein, drey Augen dafür. Derjenige, der die meisten Lesen gemacht hat, zählet wegen dieses Vorzugs zehen Augen sich zum Besten,

wo aber beyde Spieler gleichviel Lesen haben, so zählet keiner etwas dafür.

Nächst diesem merket man durch Pfennige oder Aufschreiben an, wie viel Augen (Points) jeder gemacht hat, und falls mit diesem Mahl das Spiel nicht geendiget ist, so fährt man mit Spielen so lange fort, bis der eine seine Zahl erreicht hat, welche im Anfange abgeredet worden ist. Wenn derjenige, welcher verloren hat, noch weiter fortspielen will, so hebt man aufs neue ab, um zu wissen, welches der Erste, oder der Anspielende seyn soll, falls man es im Anfange nicht beschlossen hat, wie die Reihe fortgehen soll, denn außerdem darf man nur so immer fortfahren, als hätte man das Spiel noch nicht geendiget, und stehet hernach einem jeden frey, aufzuhören, wenn eine Partie zu Ende ist, ohne daß er weiter zu spielen verbunden wäre.

Jetzt rechnet man gewöhnlich 4 Spiele zusammen, zieht die Summen von einander ab, und der Ueberrest wird mit 10 getheilet, zu Partien gerechnet, doch so, daß 5 und drüber auch eine Partie gilt, z. E. 44 sind vier, und 45 fünf Partien. Auch marquiret man mit den 6, 5, 4, 3, 2, wovon eines die Trefles und Piques, der andere die Cœur und Careaus nimmt. Z. E. ich gewinne in vier Spielen 10, 24, 35, 42, so bekomme ich 1, 2, 4, 5. Nach geendetem Spiele werden die Schwarzen gegen die Rothen ausgewechselt, und die Fehlenden bezahlet.

Falls alle beyde ihr Spiel so weit gebracht haben, daß einem Jeden nicht mehr als vier oder fünf Ponts zu endigen fehlen, und der eine die Cartes blanches hat, so hat er gewonnen; dee Rummel folget diesem nach im Gewinnen: hernach kommen die Sequenz-Karten, sodann die Gevierten oder Gedritten Asse, Könige, Damen, Buben und Zehen, und zuletzt die Points, die man im Ausspielen rechnet.

Derjenige, welcher wegen Cartes blanches, Rummel, Sequenzen, gevierter oder gedritter Asse, Könige, Damen, Buben und Zehne, im Zusammenrechnen aller seiner Augen dreyßig zählen kann, dergestalt, daß er weder ein einziges von seinen Blättern dazu auszuspielen genöthiget gewesen ist, noch sein Mitspieler etwas Gültiges gegen ihn aufbringen können, zählet, anstatt der Dreyßig, Neunzig, und wenn er über 30 hat, so saget er 91, 92, 93, 94 und so fortan, und diese Honneur nennet man einen Neunziger, oder Repic.

Wenn hingegen der Anspieler durch seinen Rummel, Sequenzen, Geviertes oder Gedrittes nicht ganz bis auf 30 Points zählen kann, und folglich durch das Ausspielen hoher Karten bis an diese Zahl zu kommen suchen muß, ohne daß sein Mitspieler zum Ueberstechen kommen kann, so rechnet er anstatt der dreyßig sechzig Augen, und das nennet man Sechziger, oder Pic.

Hierbey ist zu merken, daß, wenn einer, anstatt 60 zu sagen, 30 spräche, und damit fortführe, und zählte 31, 32, sich aber hernach noch erinnerte, und sagte: 30 von Pic machet 60 oder 62, so hindert ihm solches an seinem Spiele nicht, wenn es auch gleich gar am Ende desselben geschehe, dafern er nur nicht die Karten aufs neue gemenget oder abheben lassen, oder etwa schon zu dem folgenden Spiele zu geben angefangen hat. Denn in den letztern Fällen ist keinesweges zugelassen daß einer die dreyßig von Pic nachmals zählen könne, sondern es ist der Sechsziger verloren. Derjenige, welcher alle Lesen macht, rechnet, anstatt daß er, wie sonst gebräuchlich, zehne zählen sollte, vierzig, und das heißt Capot oder der Matsch.

Endlich ist noch zu merken, daß wenn beyde Spieler gleiche Rummels, gleiche Sequenzen und Lesen hätten, das keiner unter ihnen wegen dieser Gleichheit etwas zählen, oder einigen Vorzug haben kann: alsdann einzig und allein die Augen (Points) gerechnet werden, die ein jeder im Ausschlagen und Stechen zusammen zu bringen vermocht hat.

Das zweyte Kapitel.

Entscheidung einiger Fälle, welche sich bey dem Piquetspiel ereignen können.

I.

Wenn einer mehr Karten giebt oder nimmt, als es sich gebühret, so steht es in der Willkühr desjenigen, welcher der Erste ist, von neuem geben zu lassen, oder so, wie gegeben worden ist, fortzuspielen. Dafern aber derjenige, welcher der Erste ist, dreyzehen anstatt zwölf Blätter hätte, und er nicht von neuem geben lassen, sondern spielen wollte, so muß er davon ein Blatt, das er zu viel bekommen hat, wegwerfen, damit der Letzte so viel Karten als der Erste habe. Wenn hingegen der, welcher giebt, dreyzehn Karten genommen hätte, so steht es nur dem Ersten frey, ob er fortspielen, oder von neuem geben lassen will, weil der, welcher die Karten gegeben hat, schuld an dem Vergeben ist. Es kann auch der Erste, wenn er fortspielen will, beym Kaufen die Zahl der Zwölf berichtigen, dergestalt, daß er ein Blatt mehr, als er nehmen wird, wegwerfe. Dieses aber muß also geschehen, daß man es dem andern vorhero sage, ehe er die Blätter, die er kauft, besehen, oder seine ersten darunter gemengt hat. Denn hernach ist das Jetzterwähnte durchaus nicht mehr zulässig, und

muß man das Spiel, wie es sich befindet, fortspielen: jedoch bey der Strafe, die wider diejenigen, welche zu viel Blätter haben, folgen wird.

2. Wenn einer funfzehen oder sechszehn Blätter gäbe, oder wenn jemand eine Lese mehr, als sich gebühret, giebt oder nimmt, so muß man nothwendig die Karten von neuem geben, und steht es in keines der beyden Spieler Wahl, fortzuspielen, um die Verwirrungen, die davon herrühren, zu verhüten.

3. Wenn einer auszuspielen angefangen, und die Cartes blanches, den Rummel, die Sequenzen, die gedritten oder gevierten Asse, Könige, vorher zu zählen vergessen hat, so kann er sie nachmals nicht mehr rechnen, sondern sie werden ihm, weil er sie versehen, ungültig gemacht.

4. Der, welcher, ehe er sein erstes Blatt ausspielet, nicht zuvor aufweiset, wie viel sein Rummel in sich enthalte, oder auch seine Sequenzen, der verliert solche Augen, und kann nicht wieder zurücktreten, sondern nun zählt der andere alles dasjenige als gültig, was er von gedachten Sachen aufweisen kann, ob diese gleich niedriger und geringer wären, als des Anspielers seine, und er auch schon zugespielet hätte; jedoch muß der andere besagte Sachen zuvor weisen, und zwar, so bald der Anspieler den Fehl begangen hat, denn wenn er nur ein einziges Blatt, nachdem vorgedachter Fehler geschehen, zuge-

spielet hätte, so kann er so wenig, als der Anspieler, seine Karten angeben.

5 Wenn einer falsch ansagt, und z. E. drey, oder vier Asse, Könige, Damen, Buben oder Zehne, die er nicht hat, und welche Sachen nicht wie Cartes blanches, Rummel und Sequenzen aufgewiesen werden dürfen, unrecht zählte, und hierauf nur ein Blatt ausspielte, sein Mitspieler aber im Anfange, Mittel, oder Ende des Spiels, diesen Fehler vermerkte, so ist die Strafe für dieses falsche Ansagen diese, daß der falsche Ansager nicht das geringste was er in Wahrheit haben kann, zählen darf, dahingegen der andere nun alles rechnen kann, was er hat. Es macht auch eine Ausnahme wenn dasjenige, so einer erst falsch gerechnet hat, des andern Pic oder Repic verhinderte, denn in diesem Fall kann derjenige, der dem Fehler begangen hat, nicht verhindern, daß der andere nicht sein Spiel zähle, ob er gleich zu spielen angefangen hat, und es nur im Mittel des Spiels gemerket worden ist.

6. Derjenige, welcher mehr Karten nimmt, als er weggelegt hat, ist gleicher Strafe unterworfen und zählet ganz und gar nichts, wenn sichs im Spielen befindet, daß er mehr Blätter hat, als er haben sollte. Wer aber weniger nimmt, oder bey wem sich der Karten weniger befinden, der unterläßt nicht zu zählen, was er hat; daß also mit wenigern, aber nicht mit meh-

rern Karten, als man haben soll, gespielet werden kann, nur muß derjenige, der weniger als der andere hat, dieselben zugeben. Als z. E. wenn derjenige, welcher zwölf Blätter hat, zehn Lesen nach einander macht, und die zwey letzten Blätter von unterschiedener Art oder Farbe wären, so muß der, welcher nur noch eins hat, dasselbe auf das erste, so der andere ausspielen wird, ob es gleich von der Farbe nicht ist, zuschlagen, und kann also capot werden, ob er gleich mit diesem ihm übrigen einzelnen Blatte des andern folgendes Blatt, weil es von eben der Farbe, und niedriger als seines ist, stechen könnte: denn man muß auf die Blätter, welche ausgeschlagen werden, so lange man kann, zuschlagen, und nächstdem ist ja hier die Schuld des vorfallenden Fehlers lediglich demjenigen zuzumessen, der die wenigsten Blätter hat.

7. Alle Karten, die den Tisch berühren, nämlich die im Ausschlagen aus der Hand geschossen sind, können nicht wieder aufgenommen werden: es wäre denn, daß man von derselben Farbe, welche ausgeschlagen wird, noch Blätter hätte, und man ohne solches bemerkt zu haben, von einer andern Farbe zuschlüge, denn in diesem letztern Fall muß man das unrechte Blatt wieder nehmen, und das andere bekennende dafür zuschlagen. Es ist keine Strafe darauf gesetzt, man muß aber bekennen. Wenn aber einer gedächte, er schlüge ein Aß, König, Dame, oder anderes Blatt aus, und er unversehens ein

niedrigeres Blatt, als das, so geschlagen ist, zugebe, so muß es, wenn das Blatt aus der Hand ist, dabey verbleiben, und kann man es nicht wieder nehmen.

8 Wenn einer ein Aß hat, und dafür aus Versehen einen König, oder dergleichen zählet, so fällt er, ob er zwar in Wahrheit ein Aß hat, auch sich nur versprochen, und eins vor das andere angesagt hat, in die Strafe, welche auf das Spiel gesetzt ist, jedoch für diesesmal allein, und wenn er bereits zu spielen angefangen hat; denn daferne er noch kein Blatt ausgeschlagen hätte, ist ihm ohne einige Strafe zugelassen, seine Worte zu ändern.

9. Wer seine Karte, in der Meinung, daß er verloren habe, wegwirft, und mit andern Blättern, die auf dem Tische liegen, vermischt, der kann sie hernach, wenn er gleich verspürte, daß er sich geirrt hat, weder wieder nehmen, noch Hoffnung haben, sein Spiel auszuspielen, sondern er hat es verloren; wenn die Karten aber noch nicht unter einander vermenget worden sind, so stehet ihm noch frey, ob er das Spiel verlieren oder gewinnen will.

10. Ferner, wenn einer, wie sichs oft begiebet, zu der Zeit, da er nicht mehr als zwey oder drey Blätter noch in der Hand behält, vermeinet, daß der, wider welchen er spielet, höhere Blätter von einer Farbe habe, und dahero die ihm noch übrigen Blätter stechen könne, folglich alle zwey oder drey Blätter auf einmal wegwirft:

alsdann hält man die für die Erstgeschlagenen, welche befunden werden, daß sie am ersten den Tisch oder Teppich anrühren, und am untersten liegen, so, daß wenn der andere eines oder zwey von denjenigen, so der andere vermeinet, daß er sie im Kaufen weggeworfen habe, annoch hätte, er besagte Blätter stechen oder gehen lassen kann, sie mögen höher oder niedriger seyn als die, welche auf dem Tische liegen.

11. Es ist auch nicht zugelassen, zweymal wegzulegen oder zu kaufen, als z. E der Erste leget sechs Blätter weg, und nimmt deswegen andere sechs: indem er aber auf das Siebente kömmt, und es im Umkehren erkennet, und siehet, daß es ihm nützlich wäre, so ist es nicht zuzulassen, noch eines wegzuwerfen, damit er selbiges Siebente auch bekommen möchte. Also auch, wenn der letztere eines oder zwey weniger, als noch übrig sind, wegwirft, und indem er die Kauf-Karte aufhebet, siehet, daß noch eine wäre, so ihm dienen könnte, darf er sowol als der andere, keine mehr wegwerfen, um selbige zu nehmen; so ist auch keinem zugelassen, ehe er weggelegt, die Blätter, die er nehmen soll, zu besehen. Derowegen soll der Erste dem Andern die Zahl, die er nimmt, und die er gewiß liegen lässet, ansagen, damit der letztere nicht Ursache bekommt, zu sagen: Ich weiß nicht, wie viel Karten ihr genommen habt, und deswegen muß ich sie zählen, welches er nicht thun kann, wenn der Erste ihm sagt, wie viel er liegen läßt.

12. Wenn man weniger Blätter, als man nimmt, wegwirft, hernachmals aber sich besinnt, daß man zu viel genommen habe: so kann man, woferne noch keines umgekehret, oder zu den Andern gelegt ist, die Blätter, welche man zu viel hat, wieder hinlegen. Hat man aber eines von diesen Blättern besehen, oder zu denen geleget die man vorhero gehabt und behalten hat, so ist es ein Fehler, welcher diese Strafe mit sich bringt, daß man sein Spiel, doch nur für diesesmal, verliere.

13. Wenn einer aus Unvorsichtigkeit zweymal nach einander die Karte giebt, aber sich wieder besinnt, daß er geirret habe, und daß nicht an ihm die Reihe zu geben sey, so muß der andere geben, wofern er nur keines von seinen Blättern besehen hat, obgleich der andere die Seinigen besehen hätte.

14. Wenn derjenige, welcher der Erste ist, den Rummel, Sequenz, gevierte und gedritte Asse, Könige, oder dergleichen Dinge ansaget, und der andere darauf antwortet, daß sie gut sind, hernach aber, wenn er sein Spiel recht besieht, daferne er nur kein Blatt zugeschlagen hat, (weil er nachmals durchaus nicht mehr gültig ist) befindet, daß er sich geirret, und daß er mehr oder weniger Rummel, niedrige Sequenze oder Asse, Könige, oder dergleichen, die mehr gelten, als diejenigen, die der andere zählet, in Händen habe: so kann er noch zurücktreten und rechnen, was er von gedachten Sachen hat.

15. Wenn auch der Letzte, nachdem er den Ersten den Rummel, Sequenzen, Asse, Könige, oder dergleichen zählen lassen, ehe er noch zuschlägt, verspüret und befindet, daß er so viel oder mehr dergleichen gültige Karten hätte; so kann er ebenfalls wieder zurückkehren, obgleich der Erste ausgeschlagen hat, welcher schuldig ist dasjenige, was er dem andern zum Schaden allbereits gezählet hat, wieder aufzusagen und nachzulassen, weil das Wort einen durchaus nicht bindet.

16. Cartes blanches werden eher, als alle andere Sachen gezählet, und müssen sie sowol zum ersten als zum letzten, ehe man wegleget und kaufet, gewiesen werden, wie zuvor gesagt ist; denn hernach gelten sie nichts, obgleich Zeugen vorhanden wären, daß man sie zuvor gehabt hätte. Sie verhindern auch Pic und Repic, ob man gleich sonst nichts mehr hätte, wie sie denn auch sonst neben den andern Sachen zu spielen dienen. Doch werden an einigen Orten Cartes blanches nicht gerechnet.

17. Wenn einer vier Asse, vier Könige, Damen, Buben und Zehen hätte haben können, wenn er nicht eines davon verworfen hätte, so ist er, nachdem er nur drey derselben Gattung gezählet, und ihm geantwortet worden, daß sie gut sind, schuldig, wenn es der andere von ihm begehret, zu melden, welches unter gedachten Blättern ihm mangele, oder er muß auch die andern drey, wo-

fern sie der andere sehen will, aufweisen; und steht es ihm nicht frey, solches abzuschlagen

18 Weil sich zutragen kann, daß die Karte falsch ist, z. E. wenn zwey Blätter einerley Art darinnen wären, so wird nur das Spiel, da man den Fehler verspühret, sowol bey dem einen als bey dem andern, nichtig, und bleibt alles dasjenige, was vorher geschehen ist, kräftig.

19. Wenn man gehoben hat, wer die Karte geben solle, und während dem Kartengeben zu viel oder zu wenig Blätter befunden werden, so muß man wegen dieses Mangels nicht aufs neue heben, wer der erste seyn soll, sondern nachdem man dasjenige, was zu viel ist, weggethan, oder den Mangel ersetzet hat, muß nur die Karte wieder gemenget werden, und derjenige, an welchem zuvor das Geben gewesen, muß sie austheilen und geben. Es ist nicht zuzulassen, die Zahl, durch welche man die Karte zu geben angefangen hat, zu ändern, dafern man es zuvor gesagt hat, ehe abgehoben worden ist.

20. Man hat z. E. drey gegeben; indem man aber verliert, und vermeinet das Glück zu ändern, und hernach zwey und zwey, oder vier und vier giebt: so ist zuzulassen, eine andere Zahl zu nehmen, wenn der Unstern also anhielte; doch muß man es, wie gemeldet, allezeit, bevor man abhebt, sagen, und ist hiebey zu erinnern, daß es ganz und gar nicht zuzulassen ist, eine größere Anzahl als viere, und eine geringere als zwey, auf einmal zu geben.

21. Wenn ordentlich abgehoben worden ist, daß nämlich die Blätter nicht hin und her geworfen werden, und der Erste unter Beyden vermerkte, daß das erste Blatt ein schlechtes wäre, und es daher nicht haben wollte, sondern zum andern sagte, daß er die Karten anders mengen, und aufs neue abheben lassen sollte, so steht ihm solches nicht frey. Eben also ist es mit dem, der da giebt, beschaffen, wenn er sieht, daß der andere ein Aß, oder ein anderes gutes Blatt abgehoben hätte, auch wollte, daß man die Karte anders geben sollte, so ist es ihm eben so wenig, als dem Ersten, erlaubt, und soll man auf die, welche solches thun, Strafe setzen, und sich deswegen, ehe man zu spielen anfängt, vergleichen.

22. Ferner, wenn im Umgeben ein umgekehrtes Blatt auf der unrechten Seite sich befindet, so darf man die Karten nicht von neuen mengen, sondern es muß derjenige, an welchen es kommt, es sey gut oder böse, es annehmen. Wenn es sich aber zutrüge, daß zwey umgekehrte Blätter zu erblicken wären, alsdann muß man die Karten nothwendig wieder mengen und anders geben, dieweil solches gar zu großen Schaden sowol dem einen als denn andern bringen könnte.

Le Reversy, oder du Reversis.

Dieses Spiel ist in Spanien erfunden worden, und hat seinen Namen davon, daß man darinnen von allen, was bey andern Spielen zu beobachten ist, das Gegentheil thut.

Es wird unter 4 Personen mit 48 Karten gespielet, indem die 4 Zehne heraus genommen werden.

Der, welcher die Karten geben soll, läßt zur Linken abheben, giebt rechter Hand in dreyen malen jedem 11, sich aber 12, nämlich zweymal 4, und einmal 3 Karten den drey andern, sich aber jedesmal vier. Die drey übrigen Karten, so er in der Hand behält, legt er auf den Tisch; ein Jeder kann eine Karte von seinen 11 Blättern unter den Topf legen und dafür eine von denen 3 auf den Tisch liegenden wieder nehmen, und zwar nach der Reihe. Der dem Geber zur rechten Hand sitzt, nimmt die oberste, der zweyte die mittelste, und der dritte die unterste, doch steht es einem jeden von diesen Dreyen auch frey, nicht zu écartiren, wenn er befürchtet, sich dadurch zu verschlimmern, und kann er dann die ihm zukommende Karte für sich besehen und unter den Topf legen; hat er sie einmal besehen, so kann er sie nicht mehr nehmen, denn um sie zu nehmen, muß er vorher écartiren. Der Geber muß aber

ein Blatt von seinen 12 écartiren, um, wie die drey andern, nur 11 Blätter zu haben. Der Topf wird stets zur Rechten des Gebers gesetzt, und wird so bey jedem Geber ein Platz weiter gerückt. Der Geber setzt sechs Marken in den Topf, und jeder der übrigen drey. Nachdem das Ecartiren geschehen, fängt des Gebers rechter Nachbar zu spielen an.

Die Blätter behalten alle ihren natürlichen Werth, doch so, daß das Aß vor dem König geht. Es ist auch kein Trumpf in diesem Spiele, sondern man bekennet Farbe, so lange man kann; es wäre denn, daß einer alle vier Asse in Händen habe, in diesem einzigen Falle kann er auf alle Farben renonciren, und folglich leicht so spielen, daß er gar keinen einzigen Stich macht, doch muß er sich ja hüten, daß dann ein anderer keinen Reversy, das heißt, alle Stiche macht, in welchem Falle er für alle den Reversy bezahlen müsse, so 8 Marquen für einen jeden ist, und folglich 24 in allen, welche der erhält, der alle Stiche oder Reversy macht.

Der Coeur-Bube ist das Hauptblatt im ganzen Spiele, und wird nach dem Spanischen Quinola genannt. Bedienet man sich seiner bey Renoncen, so ist der Satz gewonnen, und erhält von dem, der den Stich bekömmt, 4; wer ihn aber auf Coeur zugeben muß, macht Bête von so viel auf dem Topf steht; bezahlet überdies dem, welcher ihm forcirt hat, 4 Marquen, der von

jedem der andern auch 2, dafür, daß er den Quinola forcirt hat, erhält. Wer den Quinola anspielen muß, macht ebenfalls Bête, und bezahlt dafür 4 Marquen an den, der zu Ende die Partie gewinnet, es wäre denn, daß er Reversy machte, in welchem Falle er ihn anzuspielen sich gezwungen sieht; allein, dabey ist zu beobachten, daß er ihn selbst nicht eher spielen muß, als vor dem letzten Stich, wenn ihm dann der Reversy auch gebrochen wird, so macht er keine Bête, kann aber auch den Topf nicht gewinnen; will er aber den auch gewinnen, so muß er den Quinola bey der neunten Karte, das ist, vor den 2 letzten Stichen, spielen; macht er dann Reversy, so zieht er den Topf, macht aber auch im Gegentheil Bête, wenn ihm der Reversy gebrochen wird.

Wer unter den Spielern in seinen Stichen die wenigsten Points zählt, hat die Partie, welche 4 Marquen ist, gewonnen, die derjenige, der die meisten hat, bezahlen muß. Auch spielen einige, daß der, welcher die Partie verliert, auch noch die Blätter, so unter dem Topf écartirt sind, mit bezahlt, nämlich für jedes Aß 1 Marque, ausgenommen Careau, so 2 Marquen gilt, uud für den Quinola 4 Marquen, welche der, der die Partie gewinnet, auch erhält: doch ist dieses willkührlich.

Im Zählen der Points gilt 1 Aß 4, 1 König 3, eine Dame 2, und ein Bube 1. Die übrigen gelten nichts; sollten 2 Personen gleiche

Points in ihren Stichen, und weniger Points wie die zwey andern haben, ſo gewinnt der die Partie, der die wenigſten Stiche oder Blätter hat, wären auch die egal, ſo gewinnt der, der am nächſten zur Linken des Topfs ſitzt; ein gleiches gilt beym Verlieren der Partie: ſind da egale Points und Stiche, ſo zahlt der, welcher am weiteſten zur Linken des Topfs ſitzt. Es iſt alſo ein Vortheil zu geben, weil der den Topf beſtändig zu ſeiner Rechten ſetzt, und alſo ihm der Nächſte zur Linken iſt; der, welcher die Vorhand hat, iſt folglich daher am meiſten davon entfernt. Wer den Quinola bekömmt, muß ihn écartiren, wenn er nicht drey andere Coeurs dabey hat, indem von 12 Coeurs, die überhaupt im Spiele ſind, ein jeder drey haben kann, und folglich er riſquirt, Bête zu werden, wenn er ihn mit 2, oder gar mit 1 Coeur behielt; doch kömmt es oft auf des Spielers Idee und andere Umſtände dabey an, die man in der Länge der Zeit erſt recht lernen kann. Man ſpielt auch, um gleich Bête zu haben, daß, ſobald keine da ſind, der Quinola nicht darf écartiret werden: und da es ſich fügen könnte, daß er unter den Dreyen auf dem Tiſch läge, ſo muß in ſolchem Falle auch ein jeder écartiren, und ſeine auf dem Tiſch liegende Karte nehmen; ſobald aber Bêtes ſind, kann ein jeder ihn écartiren. Das erſte Bête wird gleich geſetzt, die darauf kommenden aber ſo wie im l'Hombre notirt, und nach der Reihe das größte zuerſt abgeſpielt. Sobald Bête iſt, ſetzt

nur der Geber 3, und so jeder Geber, bis die Bêtes ab sind; sobald aber kein Bête da ist, so muß der Topf, so wie im Anfang, wieder gemacht werden, nämlich der Geber 6, und die andern 3, und dann so ferner jeder Geber immer 3, bis der Topf gezogen wird. Das Bête ist beständig so viel, als auf dem Topf steht.

Wer ein Aß spielt, giebt 1 Marque an den, der die Partie gewinnt; wird ihm ein Aß forcirt, das heißt, wird die Couleur gespielt, und er hat von derselben nichts mehr als das Aß, und muß den Stich damit nehmen, so zahlt er eins an den, der das Blatt ausgespielt; wirft er aber ein Aß auf eine andere Farbe bey, darinnen er Renonce hat, so erhält er eins von den, dem der Stich bleibt. Careau-Aß allein gilt beständig doppelt so viel, als die drey andern. Auch ist zu beobachten, daß alle Coups, die sich beym letzten Stich zutragen, doppelt bezahlt werden. Der den Quinola als die letzte Karte spielen muß, muß 8, wer Careau Aß spielt, muß 4, und für die drey andern Asse 2 dem, der die Partie gewinnt, geben. Wer den Quinola zuletzt zugiebt, oder ein Aß, erhält von dem, welchem der Stich bleibt, gleichfalls das doppelte; wird der Quinola oder ein Aß bey der letzten Karte forcirt, kostet es gleichfalls doppelt.

Eine Hauptregel ist bey diesem Spiele, sich so viel als möglich Renoncen zu machen zu suchen, um die hohen Blätter von der Farbe, davon man wenig hat, los zu werden, weil man

mit den hohen Blättern, dabey man viele kleine hat, so lange ausweichen kann, bis niemand mehr von der Farbe hat, und sie also nicht anspielen kann. Daher ist es auch rathsam, daß wenn man Aß, König, und drey kleine von einer Farbe hat, man lieber Dame und Bube von einer Farbe, darin man weniger hat, als das Aß und den König von der andern Farbe beywerfen muß; so wie man, wenn man nothwendig stechen muß, stets es mit dem Höchsten thut, damit man sich nachher frey spielen kann. Hat man lauter hohe Blätter und ein Aß, nebst einem kleinen, so muß man das Aß ausspielen, und alsdann seinen kleinen von derselben Farbe, weil man sonsten leicht, wenn man den kleinen erst ausspielt, und der, welcher ihn nimmt, dieselbe Farbe bringt, alle Stiche bekommen kann.

Wer alle Stiche oder Reversy macht, bekommt von Jedem 8 Marquen; übrigens wird für dasmal keine Partie gerechnet. Dieses aber zu unternehmen, gehören große Karten, und die Geschicklichkeit, seine Absicht nicht merken lassen, sonsten behält jeder gerne ein hohes Blatt, um den Reversy zu brechen.

Das wahre Spiel ist, den Reversy, wenn es möglich ist, nicht eher als á la bonne zu brechen, das ist bey der 10ten oder 11ten Karte; der ihm dann stört, bekömmt 8 Marquen von dem, der ihn unternehmen wollte, und findet dann auch keine Partie zu gewinnen oder zu ver=

lieren mehr statt; der aber Reversy macht, läßt sich am Ende alle Asse, die man ihm zugegeben hat, und die er im Lauf der Partie hat bezahlen müssen, wieder geben, ja auch selbst, wenn er den Quinola im Spiel empfänge, so muß man ihm die 4 dafür bezahlten Marquen auch wieder geben. Doch zieht der andere, demohngeachtet, den Topf dafür, daß er den Quinola placirt hat.

Es sind noch einige willkührliche Sachen zu beobachten, die man lassen oder thun kann, als: Man zeichnet einige Karten aus, als Pique Bube, Pique Dame, Tresle König, u. s. f wer eine von solchen hat, bekömmt von den drey andern 1 Marque. Wer Coeur Aß spielt, oder dem es forcirt wird, bezahlt nichts, um dadurch zu engagiren, es nicht zu écartiren, und dadurch desto eher den Quinola zu forciren. Alles dieses muß man beym Niedersetzen vorher ausmachen; auch spielt man mit dem vis á vis, das heißt, daß alles, was die Person, die mir gegenüber sitzt, an mir verliert oder von mir gewinnt, doppelt bezahlt wird. Dabey ist zu beobachten, daß ich beständig suchen muß, ihr von den beyden andern bey allen Fällen, wenn es möglich ist, den Vorzug zu geben, weil es mir beständig das Doppelte einbringe.

l'Homme.

Dieses Spiel kann nach Anzahl der 60 Karten, die es hat, unter 7 Personen gespielet werden, so daß, wenn ein jeder sieben Blätter nimmt, dennoch eilfe übrig bleiben.

Unter Sechsen muß man die letzte Farbe weglegen, jedwedem 7 geben, so bleiben 8 übrig.

Unter Fünfen müssen die zwey letzten Farben zurück- oder abgelegt, und einem jeden 7 Blätter gegeben werden, so bleiben fünf übrig.

Unter Vieren kommen die zwey letzten Farben weg, jeder bekommt sieben, so bleiben zwölf.

Unter Dreyen müssen die drey letzten Farben weggeleget werden, so bleiben 9 übrig. Die erste von den übrig gebliebenen Karten muß umgekehrt werden, und diese ist, wie in andern Spielen der Trumpf, welcher denn ohne Ansehen alle andere Farben, ohne Hoheit derselben sticht, ausser demselben aber gebühret sich zu spielen nach eines jeden Blattes Zahl und Figur, wie im Piquet.

Wenn es par force geht, so muß ein jeder nehmen, sonst schreibt man eins dafür an; wo man aber blos zur Lust spielt, so muß nur der Letzte im Spiel nehmen: wo er das nicht will, so muß er noch eins so viel zu dem Satze setzen, als auf dem Spiele steht.

Man spielt es, wo man will, mit 5 Blättern, und nimmt die hier obengedachte Unterweisung in Acht.

l'Imperial.

Dieses können ihrer Zwey, Drey, auch Vier spielen, mit 32 oder 36 Blättern, in welchem letztern Falle die Sechsen mit in der Karte bleiben.

Wenn Zwey spielen bekömmt einer 12 Karten, und 12 bleiben Stammkarten, welche derjenige zu nehmen befugt ist, der keinen einzigen Trumpf hat.

Wenn Drey spielen, so giebt man 9 Karten, und 9 bleiben im Stamme; von dem Stamme wird das obere Blatt umgekehret, und solches ist Trumpf; wenn es ein Aß, König, Dame Bube, oder die Sechse ist, so kann man mit der Sieben rauben oder wechseln; die 10, 9, 8, 7, gehören zwar auch zum Trumpfe, und können die 6 stechen, aber die vorgenannten 5 sind eigentlich die Imperialtrümpfe, denn wer eins davon durch den Aufschlag mit rauben, (oder unter Vieren durch Kartengeben) erhält, schreibt sich einen Strich an; desgleichen geschieht, wenn man im Spiel dergleichen einbekömmt, und auch andern absticht, so wird so wird sowol vor dem Stecher als Gestochenen ein Strich gemacht.

Spielen ihrer Vier, so wird die Karte ganz ausgegeben, und das letzte Blatt ist Trumpf.

Wenn die Karte gegeben ist, so sieht man nach ob man Imperial hat, welches) vier gleiche Blätter sind, z.E 4 Asse, Könige, Damen, Buben,

wer die höchsten 4 hat, notiret 1 Imperial. Zum 2) ist Quarte-Major, oder Aß, König, Dame und Bube von einer andern Farbe, auch Imperial, und wird notiret.

Hernach zählet man den Rummel, d. i. welcher von den Spielern die meisten Blätter in einer Farbe hat: haben zwey gleiche Anzahl, so gehöret der Vorzug den meisten Augen: sind die Augen auch gleich, so geht der vor, welcher vor der Hand sitzt, und macht einen Strich mit der Kreide vor sich. NB. In Zählung der Augen gilt das Aß 11, von König, Dame, Bube, gilt jedes 10. die geringern Blätter werden nach den darauf stehenden Augen gezählet.

Wenn dieses geschehen ist, so spielet der, welcher vor der Hand sitzt, aus, und muß die Farbe allemal bekennet werden; wer die Farbe nicht hat, muß Trumpf vorsetzen. Ist das Spiel aus, so werden die Lesen gezählet, unter zweyen muß jeder 6 Lesen machen, unter 3 und 4 jeder 3; wer nun über die Gesetzten mehrere machet, der schreibt für jede einen Strich an, und sobald ihm 6 Striche zu Theil worden sind, so hat er ein Imperial, welches er notiret, die Striche auslöscht, und müssen alsdann die andern ihre gemachten Striche auch alle auslöschen. Die Karte wird so lange fortgespielet, bis einer drey, oder am gewöhnlichsten 5 Imperialen zusammengebracht hat, dann ist das Spiel zu Ende. Wer gar kein Imperial gehabt hat, verliert doppelt.

La Triomphe.

Dieses Spiel, welches insgemein mit 9 Karten, und unter Vieren gespielet wird, erfordert, daß man die 2 letzten Farben von den andern absondere, und also werden die Karten überbleiben zur Umkehrung des Trumpfes.

Es ist fast eben wie l'Homme, ohne daß man in demselben passet, wenn man will, welches man aber in diesem Trumpfspiele nicht thun kann, es sey denn, daß mit Bewilligung der Gesellschaft umgegeben wird.

Die Gewählten stechen alle andere, wie die Ersten in der Zahl, nach dem Range der Figuren und Werth der Farbe, wie im Piquet- und l'Hombrespiel.

Wenn es par force geht, muß einer nach dem andern nehmen, wo er nicht das Spiel quit geben will. Wo aber nicht, so darf nur der Letzte nothwendig nehmen.

Wer nicht spielen will, derselbe verliert zweymal.

Wer zu geben unterläßt, verliert ein Spiel.

Das
Tresett- oder Trisettspiel.

Dieses Spiel ist in Italien zuerst erfunden worden, und hat seinen Namen von Tre Sette, (drey Sieben) weil mit diesen, wenn man sie in der Hand hat, sofort eine Partie gewonnen wird. Man spielet es mit der ordentlichen l'Hombre Karte von 40 Blättern, und insgemein unter vier Personen, unter welche die Karten alle gerade vertheilet werden, daß also ein jeder 10 Blätter bekommt. Unter diesen vier Spielern sind zwey Compagnien, in dem jede von den Zween, welche einander gegenüber sitzen, zusammen spielen, von welchen beyden, der eine das Marquirbrettchen, oder dem sogenannten Kamm, die gewonnenen Partien aufzuzeichnen, der andere aber dreymal sieben Marquen, nämlich 21, vor sich nimmt. Jetzt spielt man gemeiniglich mit Zurufen, die Vorhand ruft was sie will, und giebt was sie zuruft mit an, als die 3te drey, den Neapolitaine &c. und weist den andern seine gerufene Farbe, so viel er davon hat. In beyden Farben der Karten folgen die Blätter also auf einander:

1. Drey 2. Zwey. 3. Aß. 4. König. 5. Dame. 6. Bube. 7. Sieben. 8. Sechs. 9. Fünf. 10 Vier.

Diejenige Farbe, welche ausgespielt wird, muß so lange bekannt werden, bis wieder eine andre kömmt, und hat es also dieses Spiel mit andern nicht gemein, daß eine Farbe zum Trumpf gewählt wird, welche die andern übersticht

Die Gewohnheit erfordert, daß man rechter Hand zweymal 5 Blätter giebt. Wenn dieses beobachtet ist, so saget ein Jeder an, was er in seiner Karte drey= oder vierfach erblickt; und werden die 3 Dreyen mit drey Marquen, die vier Dreyen aber mit vier Marquen angelegt. Dieses geschiehet, wenn man die Marquen von einer Seite zur andern zählet. Für alles andere dreyfache wird eine Marque, für alles vierfache aber 2 marquirt. Wer die Vorhand oder das Ausspielen nicht hat, darf seine 3 Dreyen, Zweyen und Aß nachher, wenn zu dem zweyten Stiche ausgespielt ist, ansagen.

Der, welcher drey Sieben ansagt, gewinnt eine Partie, welche er und sein Mitspieler an dem Marquirbrettchen oder sogenannten Kamme anbrechen, und zugleich eine Marque anlegen. Erscheinen alle 4 Sieben, so gelten sie zwar nur eine Partie, aber doch zwey Marquen. Neuerlich läßt man drey Sieben blos drey Marquen gelten; auch gelten dann drey Zwey und drey Aß gleichfalls 3.

Finden sich in einer Hand Drey, Zwey und Aß in einer Farbe, so werden sie bey dem andern Stiche des Spielers angesagt, und 3 Marquen angelegt; dieses wird eine Neapolitaine

genannt. Ist sie vierfach, nämlich daß der König dabey ist, so werden 4 Marquen angelegt: und so viel folgende Blätter dabey sind, so vielmal wird eins mehr angelegt.

Beym Ausspielen ist wohl zu bemerken, daß man, wenn man eins oder zwey der höchsten Blätter, und mit einigen darneben in gleicher Farbe ein gutes Spiel zu machen gedenkt, nicht hoch ausspielet, sondern man nimmt ein niedriges Blatt: hierauf muß der Spieler wohl Acht haben, und mit seinem höchsten Blatte stechen, und selbige Farbe wiederum nachbringen. Dieses nennet man Invitiren. Hat aber der Ausspieler Drey, Zwey, und noch einige Blätter in gleicher Farbe in den Händen, daß er die Karte ohngefähr überrechnen kann, so fordert er gleich damit; hat nun der Gehülfe das Aß in Händen, so wirft er es gleich aufs erstemal zu. Hat der Ausspieler die Drey und das Aß nebst noch einigen Blättern in gleicher Farbe, so versucht er mit der Drey, ob die Zwey etwa unbesetzt ist, und folglich sein Aß frey wird, wie denn auch der Mitspieler oder Gehülfe, wenn er die Zwey hat, solche in diesem Falle zugeben muß. Wenn er keine Farbe mehr zugeben kann, so wirft er die Blätter weg, welche ihm zu nichts dienen. Da muß denn der andere wieder Achtung geben, und daraus schließen, daß er in diesen Farben nichts bey seinem Gehülfen suchen, und also nicht darinne invitiren solle. Gleichergestalt muß beobachtet werden, welche Farbe der Mitspieler

zuerst wegwerfe, als welche er sodann gewiß nicht angespielt haben will. Wer Figuren oder Bilder im Fall der Renonce einschmeißt, scheint sich auch vom Spiele gleichsam loszusagen. Hat er nun keine Blätter mehr, womit er fordern oder invitiren kann, so spielt er ein Bild aus. Dieses ist ein Kennzeichen, daß nunmehro der Andere das Spiel nach seiner Karte reguliren muß.

Ist das Spiel zu Ende, so zählt jede Compagnie des Points in ihrer Karte, dieses geschiehet auf folgende Art: Drey, Zwey, König, Dame und Bube, heissen Figuren, machen einen Point aus. Jedes Aß macht vor sich einen Point; und da der letzte Stich ebenfalls für einen Point gerechnet wird, so sind in der ganzen Karte eilf Points, denn die zwey Figuren, welche übrig bleiben, werden für nichts gerechnet. So viel nun jede Compagnie Points zählen kann, so viel Marquen werden angelegt. Welche Spieler nun ihre 21 Marquen eher als die andern anlegen können, die gewinnen eine Partie, und kann die gegenseitige Parthey nicht über die Hälfte, nämlich über die Zehen, anlegen, so ist die Partie doppelt gewonnen, und werden Zwey angebrochen.

Wer bey dem Ansagen zu hitzig ist, und mit dem höchsten Gedritten, als Drey und Zwey, zu geschwinde herausfähret, wird als strafbar angesehen, weil er dem Mitspieler das Spiel zu zeitig verräth, und wenn er dieses mit den Neapolitainen thut, so schadet er sich selbst, weil sich

die andern gewiß hüten werden, die Farbe, in der sie angesagt ist zu spielen. Doch ist dieses erlaubt, wenn man das Anspielen oder die Vorhand hat, und also mit selbiger zugleich fordern kann. Wo nicht, so geschiehet es beym zweyten Stiche; versäumet man diese Zeit, so ist die Ansage vorbey, und gilt nichts.

Bleiben bey beyden Gesellschaften so wenige Marquen übrig, daß sie sich beyde mit denen Points hinaussagen können, so gewinnen diejenigen die Partie, welche die ersten Stiche, und in selbigen die ersten Points gemacht haben. Wenn sich nun Beyde durch ein Gedrittes, oder durch Neopolitainen hinaussagen können, so gehet es nach der Vorhand, und darf keiner eher etwas anfangen, als ihn der Ordnung nach die Reihe trifft.

Fügt es das Glück, daß zwey mit einander Spielende alle Karten allein stechen können, und die andern gar keine Stiche machen können, so werden dadurch 4 Partien gewonnen. Die Erfinder des Spiels haben dieses mit dem Namen Gallata oder Calade belegt.

Kann einer aus seiner Karte allein ein solches Spiel bewerkstelligen, so schafft er sich und seinem Mitspieler einen Gewinn von acht Partien; dieses wird ein Galladon oder Calladon genannt.

Es trifft auch bisweilen zu, daß die eine Parthey denen andern alle Stiche bis auf einen ent=

wendet, in welchem aber nur eine, oder höchstens zwey Figuren sind. Jene können also keinen Point aus ihrer Karte aufweisen, deswegen marquiren die Gewinner drey Partien. Ein solches Spiel führt den Namen Stramazzet. Glückt dieses, wie bey einem Hallaton, einem alleine, so ist ein Stramazzeton gemacht, und es sind damit sechs Partien gewonnen. Mit der Continuation Trisettspielen, heisset, wenn die Gewinner diejenigen Points, welche sie beym Ende einer Partie noch überzählig (vor dem Lossagen vom Spiele) erlangt haben, zu ihrem Besten auf die folgende Partie mit Marquen anlegen dürfen, welches aber nicht Statt finden kann, wenn man mit Zurufen spielt.

Hebt endlich die Gesellschaft das Spiel auf, oder verändert die Spieler, nach einer festgesetzten Anzahl von Spielern ihrer Plätze, so zählt jede Compagnie ihre Partien, und so viel Partien einer vor dem andern voraus hat, sind gewonnen, und die Gewinner bekommen für jede Partie so viel, als man beym Anfange ausgemacht hat. Da nun die Partien, welche durch drey Sieben glücken, durch weniger Mühe, aber mehr Glück als alle andere, gewonnen werden, hat man dieses Spiel mit Recht Tre-sette betitelt.

Das Tarokspiel.

I. Von den Tarok-Karten insgemein, und von deren Austheilung an die Mitspieler.

Der Karten sind 78 Blätter. Ein und zwanzig sind davon besonders zu merken, die den Naman Taroques führen. Sie gehen nach der natürlichen Ordnung in einer Reihe von Zahlen bis 21 fort. Das mit N I oben bezeichnete Blatt, das einen aufgeweckten lustigen Bruder vorstellet, heisset der Pagat (Pagato) der dem, so ihn in der Hand hat, je nochdem er mit andern Taroks stark begleitet wird, oder wenigere derselben zur Seite hat, vielen Vortheil oder Schaden bringen kann. Er sticht alle andere Farben und Blätter ab, kann aber selbst von einem jeden Tarok überstochen werden. Wer den Pagat auf die lezt hinausbringen kann, so, daß er damit die lezte Lese absticht, hat eine besondere Ehre, und werden ihm dafür von jedem 10 Marquen als Honneur bezahlt.

Das 21ste Blatt in den Taroks ist das allerhöchste unter 78 Blättern, es bringt dem, der es hat, eine Honneur von 5 Marquen im Zählen zuwege, und wird auch der Mongue genennet.

Ausser diesen 21 Taroks zeiget sich noch ein Blatt, welches einen Pickelhering vorstellet, und Scůs heisset. Dieser ist fast wie der Scherwenzel, oder das, was der Comete im Cometespiel ist. Man braucht ihn, wenn man will, und wie es der Vortheil an die Hand giebt, d. i. man kann damit entweder ein jedes Blatt von einer andern Farbe, welche es auch seyn möge, bedienen, oder man kann solchen statt eines Taroks anwenden. In den untenstehenden Regeln werden wir seinen Gebrauch deutlicher anzeigen. Weil er ein so starker und freyer Mann ist, daß er zu allerley dienen kann, so hat er allemal eine Honneur von 5 Marken im Zählen zu hoffen.

Die Taroks nehmen alle andere Farben und Blätter weg, und sind die beständigen Trůmpfe, womit man Levées machen kann. Von den übrigen 50 Kartenblättern kommen auf jede Farbe und Gattung 14 Blätter, die in ihrer natürlichen Ordnung auf einander folgen. Z. E. der König sticht die Dame, diese den Reuter oder Cavaliere, letzterer sodann den Valet, und der Valet das Aß. Gleichwie im l'Hombre allemal die Blätter in schwarzer Farbe, je mehr sie Augen (Points) haben, diejenigen überstechen, welche geringer sind, und im Rothen die höhere von den geringern überstochen werden; so ist es auch in diesem Spiele.

Jede Farbe zählet 14 Blätter: 1) König, 2) Dame, 3) Reuter, Caval oder Cavalier, 4) Valet, 5) das Aß, 6) die II, u. s. w.

Der XXI. Tarok, oder Mongue, der I. Tarok oder Pagat, und der Scüs, sind die 3 vordersten Hauptmatadors. Wer diese hat, bekommt von jedem Mitspieler eine Honneur mit 10 Marquen bezahlt, so wie für eine jede der folgenden 5.

Wer 10 Taroks in der Hand auf einmal hat, bekommt ebenfalls von jedem als eine Honneur 10 Marquen; bey manchen erhält er diese nur, wenn er zu Ende des Spiels mehr als 26 Points gewonnen hat.

Der König, die Dame, der Caval (Cavalire) und der Valet in jeder Farbe, wo sie beysammen in einer Hand sind, heißen eine Cavalerie. Sie bringen dem, der sie hat, von jedem eine Honneur mit 10 Marquen. Wenn einer von der Cavalerie fehlt, außer der König, so kann ihn der Scüs ersetzen, und werden alsdann 5 Marquen dafür bezahlt.

Neuerlich spielt man auch mit 7 Königen und Matadors von unten, wo dann der Scüs einen jeden andern Tarok, nur nicht den Pagat oder 1, und den Mongue, oder 21 ersetzen kann. Die 7 Könige sind die 4 wirklichen, der Mongue, der Pagat und der Scüs; 3 geben 5 Marquen, 4 geben 10 Marquen, u. s. w. Denn werden auch die 3 Hauptmatadors 3 Honners genannt, und geben 10; die Matadors geben von 21 an, und kann man, wer den Scüs hat, so lange denselben zum Matador machen, bis er nur einen fehlenden Matador ergänzt; doch so, daß er noch nach

dem letzten wirklichen Matador kann einmal gezählet werden. Für die drey ersten scüsirten Matadors wird nur 5 bezahlt; die folgenden steigen jedes mit 5, wie bey den ganzen.

Wer 10 Taroks, 3 Matadors und eine ganze Cavalerie hat, auch den Pagat zuletzt macht, zählet außer den andern gewöhnlichen Points allein an Honneurs 34 Points mehr als die übrigen beyden, welches aber bey den übrigen nicht gilt.

Ordentlich pflegen nur 3 Personen das Tarokspiel mit einander zu spielen, wo sie um 1 in der Zahl stärker sind, so machen sie wechselsweise den Vierten zum König.

Derjenige, welcher die Karten*) giebt, giebt fünfmal herum, und auf einmal 5 Blätter; er

*) In Deutschland spielt man jetzo am häufigsten mit französischen Tarok-Karten, wo jede Farbe 4 Figuren, (nämlich König, Dame, Caval und Valet) und 10 andere Blätter hat, wozu noch 21 Taroks und der Scüs kommen. In Italien und Spanien bedienet man sich zu diesem Spiel (ja selbst zum l'Hombre) häufig der sogenannten Trapelierkarten, welche auch aus 78 Blättern bestehen, und die vier Farben, Spadii, Bastoni, Denari und Coppe, haben. In München gebrauchen manche eine besondere Art Tarokkarten von 103 Blättern; in denselben sind die Taroks von Nr. XIII. bis Nr. XXI. ingleichen der Scüs und Pagat, wie auch die Blätter vom Aß bis zum Könige, sammt dem Caval in Coeur, gedoppelt: zwey Blätter werden im Scat gelegt, und übrigens fast eben die Regeln beobachtet, welche bey dem Tarok unter vier Personen üblich sind, wovon weiter hernach ein Mehreres.

selbst aber behält 8 Blätter für sich zuletzt, und legt von seinen 28 Blättern 3 hinweg, welche er für gut befindet und dieses heißt den Scat legen, oder sich écartiren; doch ist nicht erlaubt, einen König, noch einiges was man angegeben hat, mit wegzulegen. Wer hingegen als Kartengeber nur 3 Taroks, und darunter den Pagat hat, dem ist wohl vergönnt, dieselben wegzulegen: hat er aber mehr oder weniger, als 3 Blätter Tarok, so kann davon nichts abgelegt werden. Es können auch der Pagat, Scüs, und 1 Tarok abgelegt werden. Auch spielen einige, daß, wenn einer 1 oder 2 Tarok hat, das Spiel nicht gilt.

II. Die vornehmsten Hauptregeln im Tarokspiel unter drey Personen.

Wenn der Scat gelegt ist, so hat der, welcher ihn geleget, sogleich die Honneurs anzuzeigen, die er etwa hat, und die andern folgen nach, so, daß dieses geschiehet, ehe ein Blatt zum Spiel ausgespielt ist. Außerdem sind die Honneurs hernach nicht gültig.

Wenn der Ausgeber die Karte vergiebt, so wird ihm von der Gesellschaft eine Strafe von 5 Points abgefordert, die er an jeden Mitspieler bezahlt; überdieß ist das Spiel ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden.

Würde es der Ausgeber versehen, daß er im Scat etwa nur 2, oder auch wol 4 Blätter

weglegte, und der Fehler zeigte sich erst am Ende des Spiels; es hätten aber die andern Spieler bereits einige Honneurs gleich Anfangs angezeiget; so zahlet der Ausgeber an jeden 5 Marquen Strafe, und die bereits bezahlten Honneurs vergütet jeder, so viele er deren gehabt hat, ebenfalls auch wieder. Das Spiel ist überhaupt sodann ungültig, und die Karte muß von neuem gegeben werden. Hätte der also fehlende Ausgeber selbst einige Honneurs, z. E. Cavalerie, vier Könige, ꝛc. gehabt, so muß er das dafür Erhaltene zurückgeben.

Im Tarokspiel ist es ein wesentliches Stück des Spiels, daß man so lange, als man kann, Farbe bekennen muß. Derjenige, der also die Farbe verläugnet oder unrecht absticht, giebt jedem 5 zur Strafe, jedoch bleibt ihm die etwa dadurch gemachte Levée oder Lese, und es darf solche nicht wieder zurückgegeben werden. Hätte jemand aber den Pagat falsch überstochen, so muß er ihn zurückgeben, und jedem doppelte Strafe mit 10 Marquen erlegen.

Wer mehrere Honneurs ansaget, als er wirklich hat, verfällt in die Strafe von 5 Marquen an Jeden.

Der Scüs, (andere nennen denselben, weil dieser Brief überall frey agiren, und sich nicht an die Regeln des Spiels binden darf, Excuse) gleich, wie er selbst kein Blatt, auch nicht durch ein anderes abgestochen werden kann, wird von dem, der ihn in der Hand hat, bey Gelegen-

heit, wenn er es für gut befindet (es mag Tarok oder Farbe zu bekennen seyn) abgeleget, und dagegen ein ungültiges Blatt von denen bereits eingenommenen zu der Lese abgegeben.

Setzet den Fall, Cajus spielt den Tresle Valet aus, Titius hat zwar die Tresle Dame: er glaubt aber, daß, wenn er sie zuwürfe, der Sempronius den Tresle König haben, und solchen also surcoupiren möchte. Es will daher Titius seine Tresle Dame nicht so in Gefahr bringen, und wirft, weil er den Scüs hat, denselben zu, nimmt ihn aber sogleich unter seine Lese zurück, und giebt von den bereits vor sich habenden gemachten Levées ein Blatt dafür an denjenigen, welcher so eben die Levée macht.

Geschähe es, daß ein Spieler vermittelst des Scüs nur einen, und sonst gar keinen Stich machte, so wird solcher bey Endigung des Spieles für 4 Points bezahlet.

Wenn man eine Cavalerie ansaget, so darf der Ausgeber kein Blatt davon in den Scat legen. Wäre dies jedoch geschehen, und hätte, indem er solche ansaget, die Honneurs dafür bezahlt bekommen, so muß er solche zurückgeben.

Der Pagat ist den andern Mitspielern ein Dorn in den Augen. Sie suchen ihn hervorzulocken wie sie können; sie spielen Tarok aus, und wiederholen es so lang, bis der Pagat, (weil sonst kein Tarok mehr in der Hand dessen ist, der ihn hat) hervorgehet. Dieses heißt den Pagat

forciren. Der welcher den Pagat verlieret, bezahlet an jeden Mitspieler 5 Marquen Geht der Pagat auf den allerletzten Stich verloren, so werden an jeden Mitspieler 10 Point bezahlet

Viele Blätter im Spiel gelten beym Zählen einzeln nichts, nur folgende werden in der Zusammenzählung der Points nachstehendergestalt gerechnet:

Der XXI. Tarok oder Mongue gilt 5. Der Pagat 5. Der Scüs 5. Ein König 5. Eine Dame 4. Ein Caval 3 Ein Valet 2, und drey leere Blätter zusammen gelten einen Point.

Auch muß jedes geldende Blatt mit zwey leeren Blättern belegt werden; von drey geltenden Blättern wird 2, und von 2 geltenden, nebst einem leeren Blatte, 1 abgerechnet.

Wer auf das aufgeworfene Blatt Farbe mit keinem in derselben bedienen kann, derselbe muß solches angebrachte Blatt mit einem Tarok nehmen.

Wenn Taroks angespielet werden, so dürfen die andern Spieler nichts anders, als mit Taroks bekennen, und müssen solche zuwerfen.

Der Scüs giebt zwar das Recht, daß ihn sein Besitzer nach seinem Vortheil gebrauchen kann wie er will; allein er darf ihn nicht länger in der Hand behalten, als bis er noch drey Karten in der Hand hat.

Wer ohne einen einzigen Stich spielet, bekommt von jedem 26. Man kann den Scüs als

Tarok ausspielen, welches aber auch einige nicht zugeben wollen.

Wenn das Spiel zu Ende ist, muß jeder der Spielenden, wenn er nicht verlieren will, 26 Points zählen können. Was über 26 ist, heißt ein Gewinnst, gleichwie das, was unter der Zahl ist, ein Verlust heisset.

Viele spielen auch, daß man für den gestochenen König 5, wenn er zuletzt verloren wird, aber 10 bezahlt, und für den gewonnenen bekommt; dann aber bekommt man auch 30, wenn man die beyden letzten Stiche mit dem Pagat und dem XXI. doch so, daß der vorletzte Stich durch den Pagat gemacht wird, macht.

III. Vom Tarokspiel unter vier Personen.

Man bedienet sich dazu, wie unter drey Personen, einer Karte von 78 Blättern, und es spielen allezeit 2 und 2 Personen zusammen, zwo Partien; hernach aber wird gewechselt, und hat das Spiel mit sechs Partien sein Ende. Man kann auch Partita ferma machen, ohne zu wechseln, mithin 6 Partien mit einem Compagnon alleine spielen.

Wer anzuspielen hat, kann allezeit einen kleinen Tarok ausspielen, oder auch den Mongue, damit sein Compagnon den Pagat zuwerfen kann. Dieses letztere aber muß nicht geschehen, wenn der Feind den Scat hat, weil er alsdann den Pagat ohnedem leicht bey seinem Scat anbringen kann.

Wer zuerst ausspielet, und nicht viele Taroks hat, muß von einer Farbe anfangen, wo er den König nicht hat.

Wenn eine Farbe von dem Feinde ausgespielet wird, so muß man keine Königin oder eine andre Figur so leicht zugeben; und wenn man den König von der Farbe hat, so ist es allezeit sicherer, mit dem Könige den Stich zu nehmen, als ihn paßiren zu lassen. Sollte aber der Freund den König ausspielen, und man hat die Königin oder den Caval, oder den Buben, so muß man solche zuwerfen, jedoch nicht zuletzt, wenn schon alle, oder wenigstens die mehresten, Taroks heraus sind.

Wenn der Freund einen kleinen Tarok Anfangs ausspielet, so ist es nicht nöthig, zurück zu taroquiren, weil dieses für keine Invitation genommen wird. Wenn aber der Freund viele Taroks oder Könige zu salviren hätte, so kann er zurück taroquiren; es wäre denn, daß er sein Spiel dadurch ruinirte.

Wenn ein König aufgeschlagen wird, so muß der Erste linker Hand diese Farbe ausspielen, damit dadurch die Dame salvirt werden kann.

Ein Jeder bekommt 19 Karten, und der, so das Recht des Scats genießt, kann 2 Blätter weglegen, jedoch keinen Tarok und keinen König.

Mit dem Zählen der Points wird es durchgängig wie beym Tarokspiel unter drey Personen gehalten. Sechs und dreißig Points sind die Hälfte; was man über 36 hat, ist Gewinn.

Wenn man eine Partie, welche aus vier Spielern besteht, 36 Points Ueberschuß hat, so wird die Partie zwiefach bezahlt, und dieses wird Reale genannt. Wenn in einer Partie der eine Theil gar keinen Point macht, so wird die Partie von den andern doppelt gewonnen; wenn aber nur 1 Point gemacht worden ist, so kann die Partie nicht mehr doppelt verloren werden. Ist gar kein Point gemacht worden, und sind zugleich 36 Points Ueberschuß, so wird die Partie dreyfach bezahlet, zweymal wegen des Gedoppelten, und einmal für das Reale. Wenn in einem Spiele gar kein Point gemacht würde, so nennt man es eine Volata und es wird dafür so viel bezahlet, als im Anfange ausgemacht worden ist; bleibt aber in allen vier Spielen kein Point Ueberschuß, so gewinnt keiner. Man zählt das, was über 36 Points ist, allezeit zum zweyten Spiele, und so geht es fort, bis 4 Spiele vorbey sind, als welche die Partie ausmachen.

Neuerlich hat man das Tarok unter 4 Personen auch wie Quadrille zu spielen erfunden. Man wirft alsdann Pique und Tresle Aß weg, und giebt jedem der Spielenden 18 Karten, und sich selbst 22, wovon man 4 in den Scat leget. Hiernächst sagt man die Honneurs an, für welche aber nur blos folgende in diesem Spiele gerechnet werden: 10 Taroks, 3 und mehr Matadors, (nämlich der XXI. Pagat, Scüs, XX. u. s. w.) eine ganze und halbe Cavalerie, und vier ganze inscüsirte Könige, diese werden sogleich be-

zahlt; hierauf paßt man, wenn man ganz schlechte Karten hat. Man frägt, (d. i. man bittet um Erlaubniß einen König zu rufen) wenn man gute Karten hat, daß man mit Hülfe eines Andern die Hälfte der Points machen kann. Man spielt Mediateur, wenn man allein die Hälfte der Points machen kann, nachdem man sich eine oder zwey Karten hat geben lassen; endlich spielt man Solo, wenn man, ohne ein Blatt sich geben zu lassen, die Hälfte der Points machen kann. Hierbey ist zu merken, daß bey Zählung der Points kein geltendes Blatt mit zwey leeren belegt werden darf, und die leeren Blätter ein Point ausmachen, so, daß in allem 128 sind, wovon der Spieler bezahlt bekömmt, was er über 60 macht und verliert, was er unter dieser Anzahl macht. Wenn derjenige, der abgelegt hat, angiebt, und entriret ein Fragspiel, so muß ihm sein Aide so gut, als die beyden andern, die Matators bezahlen; hat aber der Aide die auf den angegebenen Matador folgende Taroks, und können sie mit den Karten des Spielers in der Suite angebracht werden, so geschieht die Bezahlung nach Endigung des Spiels. Z. E. A hat 3 Matadors angegeben, sein Aide hat den XX. und XIX., A. den XVIII, ꝛc. so werden ihnen nach Endigung des Spiels noch 3 Matadors, oder 15 Points bezahlt, weil jeder Matador, der nach den ersten Dreyen angegeben wird, 5 Points gilt. Dieses gilt auch bey den Gegenspielern, wenn einer Mediateur spielt, so bezahlt er für den XXI. 10,

für jedes andere Blatt 5. er kann jedes Blatt, nur nicht den Scüs, sich geben lassen; hat er keinen der drey ersten Matadoren, und er forciret den Pagat nicht, so muß er 3 Matadors bezahlen, ob er sich gleich den XXI. hat geben lassen: hat er aber XXI. und Scüs, und forciret er den Pagat, so werden ihm 3 Matadors, und falls er den XX ꝛc. hätte, 4 Matadors bezahlt. In diesem Spiele wird übrigens kein König ultimo und kein groß ultimo gespielt.

Die übrigen Regeln sind wie bey dem andern Tarokspiele.

Auch kann man Tarok mit 3 Personen wie l'Hombre á trois spielen, wo der Spieler 40 Points zum wenigsten machen muß, indem 39 Points remis ist. In diesem Spiele giebt es 3 Spielarten 1) á due, wenn man sich zwey 2) à uno, wenn man sich eine Karte geben läßt 3) à Solo wenn man gar keine Karte sich geben läßt. Diese 3 Spielarten forciren eine die andere wie im l'Hombre, Solo, Tourné und Fragen forcirt. Auch spielt man dieses Spiel folgendermaßen.

Statt daß die Vorhand den Scat legt, so wird der Scat für den Spieler beyseits gelegt. Da der Spieler wegen des Vortheils, das ihm der Scat giebt, weit leichter 40 Points bekommen kann, so wird in dieser Spielart nur á uno und Solo gespielt.

Uebrigens ist alles in diesem Spiele wie bey dem vorigen.

Das Whistspiel.

Dieses Spiel ist in England zuerst erfunden worden. Man spielet es mit einer vollständigen fränzösischen Karte von 52 Blättern, unter 4 Personen, von welchen jede 13 Blätter bekömmt. Die Blätter werden alle einzeln gegeben, und das letzte, so der Kartengeber bekommt, ist Trumpf: er muß es aber sofort vorzeigen, denn wenn er es aus Versehen verdeckt niederlegt und zu seinen übrigen Blättern brächte, so kann der, welcher die Vorhand oder das Ausspielen hat, sofort einen Trumpf ernennen.

Unter den 4 Spielern sind 2 Compagnien, indem jede von den zwey, welche einander gegenüber sitzen zusammen spielet. Ein jeder der Spielenden ziehet eine Karte aus, die beyden höchsten und die beyden niedrigsten Karten spielen zusammen.

In beyden Farben der Karten folgen die Blätter also auf einander: Aß, König, Dame, Valet, Zehn Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drey, Zwey. Die 4 ersten Blätter, nämlich Aß, König, Dame, Bube, sind Honneurs oder Matadors.

Eine Quinte ist eine Reihe von 5 unmittelbar auf einander folgenden Karten in einerley Far-

be: die Quinte-Major besteht also aus dem Aß, König, Dame, Buben und Zehen. Hieraus läßt sich leicht errathen, was eine Quarte und Tertie sey.

Zehen Points machen eine Partie aus. So viel man an Stichen oder Honneurs seinem Gegner überlegen ist: so viele Points marquiret man. Das Whistspiel ist übrigens schwerer, als das Piquet, weil im Whist mit allen Karten gespielet wird, und die Mitspieler weder durch Mienen noch durch Worte die Stärke oder Schwäche ihrer Karten verrathen dürften, mithin viele Aufmerksamkeit und scharfe Beurtheilungskraft dabey nöthig ist. In England sind besondere Kunstwörter bey diesem Spiele üblich, wovon wir hier die vornehmsten erklären wollen:

Finessing nennen die Engländer, wenn man in dem Falle, da eine Farbe ausgespielt wird, worinnen man die höchste Karte nebst der Dritten von der Höchsten hat, letzbemeldete Dritte von der höchsten Karte vorsetzet, und es darauf ankommen läßt, ob der Gegner, welcher hinter der Hand sitzt, die zweyte von der höchsten allenfalls habe. Hat er sie nun nicht, wie denn solcher gegen ihn wie 2 zu 1 sich verhält, so hat man durch diesen Versuch 1 Stich mehr erlangt, als man beym Gegenfalle würde gemacht haben.

Forcing bedeutet nach der Englischen Art zu reden, wenn man seinem Gehülfen oder Gegner

eine Farbe anspielt, darinnen er Renonce hat, und er also mit Trumpf zu stechen genöthigt oder forciret ist.

Long Trump nennen die Engländer den einen oder die mehreren Trümpfe, so einer der Spielenden noch übrig hat, wenn die andern heraus sind: Loose Card ist eine Karte von keinem Werth, die zum Zuwerfen taugt.

Reverse, to play the Reverse, heißt umgekehrt spielen, z. E. wenn man stark an Trümpfen ist: wenn man aber darinnen schwach, so spielt man nach der entgegengesetzten Weise.

See-Saas heißt, wenn jeder der beyden Spielgehülfen in einer besondern Farbe Renonce hat, und sich solche Renoncen einander wechselsweise zum Trumpf zuspielet.

Score ist die Anzahl der marquirten Points.

Tenace heißt, wenn man die höchste Karte und Dritte nach der höchsten hat, dabey hinter der Hand sitzet, und mithin die dazwischen gehörende in des Gegners Hand sich befindende Karte fängt; wenn die Farbe angebracht wird.

Alles übrige wird sich aus nachstehenden Capiteln ergeben.

Das erste Kapitel.

Einige allgemeine Regeln für Anfänger.

Wenn ihr ausspielet, so fanget mit der Farbe an, wovon ihr die mehresten Karten in der Hand habt. Habet ihr eine ununterbrochene Folge, z. E. König, Dame und Bube, oder Dame, Bube und Zehen, so ist dieses ein sicherer Ausschlag, welcher allezeit die ohnfehlbare Wirkung thut, daß ihr selbst oder euer Spielgehülfe in andern Farben hinter die Hand kommet. Machet im Ausspielen mit der höchsten von dergleichen Folgekarten den Anfang, es wäre denn, daß ihrer 5 an der Zahl wären. In diesem Falle spielet die niedrigste (ausgenommen in Trumpf, als wovon stets der höchste zuerst gespielet werden muß) damit ihr aus eures Spielgehülfen oder euer Gegner Hand das Aß oder den König fallen machet, und durch solches Mittel eure obgedachte Folgekarten die Höchsten werden.

Habet ihr 5 der geringsten Trümpfe, und dabey keine einzige gute Karte in andern Farben; so spielet Trumpf aus. Hierdurch werdet ihr wenigstens den Vortheil zuwege bringen, daß euer Spielgehülfe in die Hinterhand gesetzet wird, mithin mit zwey Karten davon ihm in der Mitte nur eine eingehen würde, z. E. er hätte Aß und Dame, zwey Stiche machet.

Wenn ihr nicht mehr als zwey kleine Trümpfe besitzet, dabey in zwey andern Farben das Aß und den König, in der vierten aber gar keine (sogenannte Renonce) habet, so machet gleich zu Anfange so viel Stiche, als ihr könnet. Bedienet euer Spielgehülfe in einer von euren Farben nicht, so setzet ihn (durch weiteres Spielen einer noch nicht freyen Karte dieser Farbe) nicht in die Nothwendigkeit, Trumpf vorzusetzen, weil solches sein Spiel zu sehr schwächen möchte.

Wenn jede der gegen einander spielenden Partheyen 5 Stiche hat, und ihr seyd sicher, aus eurer eigenen Hand zwey darüber zu machen; so lasset euch durch die Hoffnung 2 entscheidende Triks, (oder 8 Stiche zu machen) nicht abhalten, sie zu nehmen, denn wenn ihr den, (euch gewissen) entscheidenden Stich verlieret; so ist der Unterschied 2, und es verhält sich euer Schaden zu eurem Vortheil in der Ungewißheit, wie 2 zu 1. Eine Ausnahme dieser Regel ist, wenn ihr Wahrscheinlichkeit sehet, entweder euch aus dem Matsche zu setzen, oder gar die Partie dadurch zu gewinnen. Bey jedem dieser Fälle müßt ihr es darauf ankommen lassen, ob der entscheidende Trik allenfalls für euch verlohren gehe.

Ist es wahrscheinlich, ihr werdet die Partie gewinnen, so waget allezeit 1 oder 2 Stiche, dieweil euer Gegner dadurch, daß aufs neue gegeben werden muß, stärkern Antheil an dem Spielsatze erlanget, als der 1 oder die 2 Points aus=

machen, die ihr in dem gegenwärtigen Spiele waget.

Hat euer Gegner bereits 6 oder 7, ihr aber noch nichts marquiret und das Ausspielen ist an euch; so ist in diesem Falle das Beste was ihr thun könnet, einen oder zwey ungewisse Stiche zu wagen, in Hoffnung, euer Spiel so viel möglich zur Gleichheit zu bringen. Gesetzt also, ihr habt die Dame oder den Buben in Trumpf, nebst einem andern Trumpf, dabey aber in andern Farben keine guten Karten; so spielet eure Trumpf-Dame oder Trumpf-Buben aus. Ihr werdet durch dieses Mittel, wofern euer Spielgehülfe in Trümpfen stark ist, sein Spiel noch stärker machen: ist er aber schwach; so verursachet ihr ihm doch keinen Schaden.

Habt ihr 4 marquiret, so müsset ihr euch vorzüglich angelegen seyn lassen, noch einen Point zu gewinnen. Denn dieses rettet die Hälfte des Satzes, darum gespielet wird. Diesen Zweck zu erhalten, spielet mit Behutsamkeit Trumpf aus, ob ihr auch gleich ziemlich stark darinnen seyd. Wenn man eine Honneur nebst 3 andern Trümpfen hat, kann man dieses schon stark in Trumpf nennen.

Wenn ihr 9 marquiret habt, so müßt ihr, ob ihr gleich stark an Trümpfen seyd, dennoch keinen Trumpf ausspielen, wofern ihr bemerket, daß euer Spielgehülfe eine oder die andere von eurer Gegner Karten trumpfen könne. Gebet

ihm vielmehr Gelegenheit, seine Renonce anzuwenden. Stehet eure Partie 1, 2 oder 3 marquiret, so müsset ihr gerade das Gegentheil thun, welches auch statt hat, wenn die Partie zu 5 6 oder 7 marquirt stehet, denn in beyden letzterwähnten Fällen spielet ihr um mehr als einen Point.

Habt ihr die Hinterhand, und findet, daß der dritte Spieler (nämlich euer Gegner rechter Hand) in derjenigen Farbe, so sein Spielgehülfe angespielet, keine gute Karte vorsetzen könne: so spielet, im Fall ihr für euch selbst keinen anderweitigen guten Anschlag habet, die von dem Gegner ausgebrachte Farbe wieder aus. Euer Gehülfe kommt dadurch hinter die Hand, weil der dritte Spieler in der Farbe nichts hat. Auch wird dadurch der Gegner öfters genöthiget, die Farbe zu verändern, welches euch in solcher neuen Farbe denselben Nutzen schaffet.

Wenn ihr Aß, König und 4 kleine in Trumpf habt, so fanget mit einem der kleinen an, dieweil die Möglichkeit gleich ist, euer Spielgehülfe habe einen höhern Trumpf als der, so hinter der Hand sitzet. Ist solcher höhere Trumpf in der Hand eures Spielgehülfen; so könnt ihr dreymal nach der Reihe Trumpf ausspielen; wo nicht, so könnt ihr nicht alle Trümpfe abfordern.

Habt ihr Aß, König, Bube und 3 kleine in Trumpf, so fanget mit dem König an, spielet darauf das Aß, (ausgenommen, wenn einer der

Gegner nicht Trumpf bedienet) denn es ist allemal die höchste Wahrscheinlichkeit, daß die Dame fallen werde.

Habt ihr König, Dame und 4 kleine in Trumpf, so fanget mit einem der kleinen an, denn es ist auf eurer Seite zu vermuthen, daß euer Spielgehülfe eine Honneur habe.

Habt ihr König, Dame, Zehen und 3 kleine in Trumpf; so machet mit dem Könige den Anfang, denn es ist höchst wahrscheinlich, daß auf das zweyte Fordern der Bube fallen werde: oder ihr möget warten, ob es sich nicht fügen wolle, daß, wenn euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielet, ihr sowol mit der Dame, als Zehen einen Stich machet.

Wenn ihr Dame, Bube und 4 kleine in Trumpf habt, so fanget mit einem kleinen an, denn ihr müßt vermuthen, euer Gegner habe eine Honneur.

Wenn ihr Dame, Bube, Neun und 3 kleine in Trumpf habt, so fanget mit der Dame an; denn es müßte viel seyn, wenn die Zehen nicht auf das zweyte Fordern fiele. Oder ihr möget auch warten, wie ihr mit Bube und Neune hinter der Hand zu 2 Stichen gelanget.

Wenn ihr Bube, Zehn und 4 kleine in Trumpf habt, so fanget mit einem kleinen an.

Habt ihr Bube, Zehn, Achte und 3 kleine in Trumpf, so fanget mit dem Buben an, da-

mit ihr verhütet, daß die Neune keinen Stich mache. Es ist für euch zu wetten, daß bey zweymaligen Fordern alle Honneurs fallen müssen.

Wenn ihr 6 Trümpfe von geringer Benennung habet, müsset ihr mit dem niedrigsten anfangen: es wäre denn, daß ihr die Zehne, Neune und Achte hättet, und von eurem Gegner, an dem das Geben gewesen, wäre eine Honneur aufgewählet worden: in diesem Falle, wenn die aufgewählte Honneur euch vor der Hand ist, spielet eure Zehne zuerst aus. Dieses nöthiget euer Gegner, seine Honneur auf eine ihm nachtheilige Weise aufzugeben, und es erlanget dadurch euer Spielgehülfe die Wahl, ob er sie wolle gehen lassen oder nicht.

Habt ihr das Aß, den König und 3 kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr das Aß, den König, den Buben und 2 kleine in Trumpf habet, so fanget mit dem Könige an, welches mit einer fast zur Gewißheit reichenden Wahrscheinlichkeit euren Spielgehülfen benachrichtiget, daß euch das Aß und der Bube noch in eurer Hand übrig bleiben: kommt er darauf zum Ausschlagen, so spielet er euch einen Trumpf, und ihr müsset alsdann versuchen, ob der Bube euch durchgehen kann.

Wenn ihr den König, die Dame und 3 kleine in Trumpf habt; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und 2 kleine in Trumpf habt: so machet mit dem König den Anfang.

Habt ihr Dame, den Buben und 3 kleine in Trumpf, so fanget mit einem kleinen an.

Habt ihr die Dame, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf; so fanget mit der Dame an.

Habt ihr den Buben, die Zehen, und 3 kleine in Trumpf; so fanget mit einem kleinen an.

Habt ihr den Buben, die Zehen, die Achte und 2 kleine in Trumpf, so fanget mit dem Buben an; denn in zweymaligem Fordern muß nach aller Wahrscheinlichkeit die Neune fallen; oder wenn euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspielet, so könnt ihr versuchen, ob ihr die Achte zwischen der Hand durchbringen könnt.

Wenn ihr 5 Trümpfe von geringer Benennung habt: so ist das beste Spiel, mit dem niedrigsten anzufangen, es wäre denn, daß ihr eine Folge hättet, so aus der Zehen, der Neune, und der Achte bestünde. In diesem Falle macht mit der höchsten solcher Folge den Anfang.

Wenn ihr das Aß, den König und 2 kleine in Trumpf habet; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr das Aß, den König, den Buben und einen kleinen in Trumpf habet; so fanget mit dem Könige an.

Wenn ihr den König, die Dame, und 2 kleine in Trumpf habt, so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen, und einen kleinen Trumpf habet; so fanget mit dem Könige an, und erwartet, daß euer Spielgehülfe euch wieder Trumpf zuspiele, damit ihr in Absicht, den Buben zu stechen, oder fallen zu machen, eure Zehen aufzusetzen versuchen könnet.

Wenn ihr die Dame, den Buben, die Neune und einen kleinen Trumpf habt, so machet mit der Dame den Anfang, damit ihr die Zehen verhindert einen Stich zu machen.

Wenn ihr den Buben, die Zehen und 2 kleine in Trumpf habt; so fanget mit einem kleinen an.

Wenn ihr den Buben, die Zehen, die Achte und einen kleinen in Trumpf habet; so machet mit dem Buben den Anfang, damit ihr verhütet, daß die Neune einen Stich mache.

Wenn ihr die Zehen, die Neune, die Achte und einen kleinen Trumpf habt, so fanget mit der Zehen an. Es bieibt dadurch eurem Spielgehülfen freygestellt, ob er sie wolle gehen lassen, oder nicht.

Wenn ihr die Zehen und 3 kleine in Trumpf habt; so macht mit einem kleinen den Anfang.

Das zweyte Kapitel.

Einige besondere Regeln, welche im Whistspiel beobachtet werden müssen.

Wenn ihr das Aß, den König und 4 kleine in Trumpf, daneben auch gute in einer andern Farbe habt, so müsset ihr zuvörderst dreymal Trumpf fordern, widrigenfalls möchte eure zahlreiche andere Farbe getrumpfet werden.

Wenn ihr den König, die Dame und 4 kleine in Trumpf, benebst guten Karten in einer andern Farbe habt, so spielet mit dem König Trumpf aus, dieweil, wenn ihr zum zweytenmale wieder zum Ausschlagen gelanget, ihr dreymal werdet fordern können.

Wenn ihr den König, die Dame, die Zehen und 3 kleine in Trumpf habt, nebst guten Karten in einer andern Farbe; so spielet mit dem Könige Trumpf aus, in Erwartung, daß der Bube auf das zweyte Fordern fallen werde, lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwa mit Dame und Zehen zwischen der Hand zu zwey Stichen gelangen möget, aus Beysorge, eure zahlreiche andere Farbe möge indessen getrumpfet werden.

Habt ihr die Dame, den Buben, und 3 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer

andern Farbe, so spielet einen kleinen Trumpf aus.

Habt ihr die Dame, den Buben, die Neune und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet mit der Dame Trumpf aus, in Erwartung, daß auf das zweyte Fordern die Zehne fallen werde. Lasset es nicht darauf ankommen, wie ihr etwan mit Buben und Neune zwischen der Hand zu zwey Stichen gelangen möget, sondern spielet zum zweytenmale Trumpf.

Habt ihr den Buben, die Zehne, und 3 kleine in Trumpf, nebst nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet einen kleinen Trumpf aus.

Habt ihr den Buben, die Zehne, die Achte, und 2 kleine in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe, so spielet mit dem Buben Trumpf an, in Erwartung, daß die Neune auf das zweyte Fordern fallen werde.

Habt ihr die Zehne, die Neune, die Achte und einen kleinen in Trumpf, nebst guten Karten in einer andern Farbe; so spielet mit der Zehen Trumpf an.

Das dritte Kapitel.

Erörterung der mehresten mißlichen Fälle, welche sich bey dem Whistspiele ereignen können, in Frage nnd Antworten abgefasset.

Wie müssen die Folgekarten in Trumpf gespielet werden?

Antw. Ihr müßt mit der höchsten Karte derselben den Anfang machen.

Wie müssen die Folgekarten in andern Farben, so nicht Trumpf sind, gespielet werden?

Wenn ihr fünf Karten an der Zahl habt, so fanget mit der niedrigsten an, habt ihr aber 3 oder 4, so spielet immer die höchste eurer Folge- oder Sequenz-Karten.

Warum spielet man lieber Folgekarten, als andre Farben?

Weil solches der sicherste Ausschlag ist, daß man sich dadurch in andern Farben insgemein hinter die Hand setzt.

In welchen Fällen müßt ihr euch bemühen, frühzeitige Stiche zu machen?

Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, d. i. nicht mehr als 2 oder 3 derselben habt.

In welchen Fällen müßt ihr nicht eilen Stiche zu machen?

Wenn ihr stark in Trumpf seyd, so nach folgenden Fällen am gewissesten ist:

Aß, König und 3 kleine in Trumpf.
König, Dame und 3 kleine.
Dame, Bube und 3 kleine.
Dame, Zehen und 3 kleine.
Bube, Zehen und 3 kleine.
Dame und 4 kleine.
Bube und 4 kleine.

Wann müßt ihr eine Farbe spielen, darin ihr das Aß habt?

Wenn solche Farbe nur aus 3 Karten bestehet; ein andres ist in Trumpf.

Wenn müßt ihr eine solche Farbe, darin ihr das Aß habt, nicht anspielen?

Ihr müßt sie nicht anspielen, wenn ihr in irgend einer andern Farbe 4 oder mehrere Karten habt; denn das Aß ist ein Beystand derjenigen Farbe, darinnen ihr am besten seyd, und er setzet euch in den Stand, wenn die Trümpfe heraus sind, solche eure beste Farbe einzubekommen.

Wie muß man spielen, wenn linker oder rechter Hand eine Karte von Wichtigkeit aufgewählt worden ist?

Wenn das Aß zu eurer rechten Hand aufgewählt ist, und ihr habt in Trumpf nur die Zehen und Neune, dabey Aß, König und Dame in einer andern Farbe, eure 8 übri-

gen Karten aber haben keinen Werth, so fanget mit dem Aß derjenigen Farbe an, worinnen ihr Tertie-Major habt. Dieses belehret euren Gehülfen, daß die Uebermacht in dieser Farbe sich bey euch befinde: spielet sodann eure Trumpf Zehen, denn euer Gehülfe kann doch etwa König, Dame, Buben in Trumpf, oder 2 Honneurs zugleich haben. Bestünden letztere im König und Buben, so wird euer Gehülfe euer Zehen gehen lassen, und hernach, wenn er zum Ausspielen kommt, die Farbe anspielen, worinnen ihr am stärksten seyd. Gelanget ihr nun dadurch wieder zum Ausspielen, so nehmet die Trumpf-Neune, wodurch euer Gehülfe fast sicher die Dame einfangen wird, wenn er ihr hinter der Hand sitzt. Auf gleiche Weise könnet ihr eures Gegners Vortheil, auch wenn er König oder Dame euch zur rechten Hand aufwählte, sehr einschränken. Wäre zu eurer rechten Hand die Zehen aufgewählet, und ihr habt den König, den Buben, die Neune, und 2 kleine in Trumpf, nebst 8 Karten von keinem Werthe, so spielet den Trumpf-Buben an, damit die Zehen keinen Stich mache; ihr behaltet auch ausserdem die Zehen in eurer Gewalt, wenn ihr, im Fall euer Gegner euch wieder Trumpf zuspielet, mit der Neune das oben erklärte Finessiren versuchet. Ein gleiches habt ihr bey der zur Rechten aufgewählten Trumpf-Neune zu beobachten.

Wenn könnt ihr, als zweyter Spieler, König, Dame, Buben oder Zehen aufsetzen, oder nicht?

Habt ihr in einer Farbe den König und ein kleines Blatt, und euer Gegner rechter Hand spielt solche Farbe an, so setzt den König nicht auf, es wäre denn, daß ihr nöthig hättet, an das Ausspielen zu kommen. Denn ein guter Spieler bringt selten eine Farbe an, davon er selbst das Aß hat, weil er, wenn die Trümpfe heraus sind, dadurch sein Spiel noch gut machen kann. Gleiche Vorsicht ist bey der mit einem kleinen Blatte besetzten Dame nöthig, ingleichen mit dem Buben und der Zehen, inmaßen durch das Aufsetzen eines des letztern zu sehr verrathen wird, daß man in solcher Farbe schwach sey.

Warum müsset ihr, wenn eine Farbe, darinnen ihr nur Dame, Buben und Zehen habt, zum zweytenmale ausgebracht wird, Dame, Buben oder Zehen vorsetzen?

Damit das Aß oder König, wo eins von beyden noch drinne ist, herausgebracht werde.

In welchen Fällen müßt ihr euren Gegner übertrumpfen? und in welchen Fällen müßt ihr solches nicht thun?

Wenn ihr schwach in Trumpf seyd, müßt ihr übertrumpfen, seyd ihr aber stark in Trümpfen so werfrt eine schlechte Karte bey.

Warum sollt ihr die Uebermacht in eures Gegners beste Farbe, so wenig als möglich, aus den Händen lassen?

Weil ihr, wenn ihr eure hohen Blätter alle wegspielet, und euer Gegner oder dessen Gehülfe noch den letzten Trumpf übrig hat, Gefahr laufet, drey Stiche zu verlieren, indem ihr euch, einen zu gewinnen, bemühet.

Warum müsset ihr, wenn euer Gegner rechter Hand eine Farbe anspielet, darinnen ihr Aß, König und Dame habt, lieber das Aß als die Dame aufsetzen?

Weil solches dem Gegner ein Blendwerk machet, woran euch in diesem Falle so viel angelegen, daß ihr nicht achten müsset, daß euer Gehülfe zugleich getäuscht wird.

Wann ist es rathsam, euch merken zu lassen, in welcher Farbe ihr am stärksten seyd?

Wenn ihr nun eine zahlreiche Farbe habt, und Trumpf ausspielt, um diese Farbe einzubekommen: so könnt ihr zu erkennen geben, daß ihr gedachte Farbe angespielt zu haben wünschet. Seyd ihr aber in allen Farben stark, so habt ihr nicht nöthig zu entdecken, in welcher ihr am besten stehet.

Warum spielet ihr von 2 Farben, darin ihr gleiche Anzahl Karten habt, lieber diejenige aus,

von welcher eure höchste der König ist, als die, so von der Dame anhebt?

Weil es sich wie 2. zu 1. verhält, daß der Gegner linker Hand das Aß nicht habe. Spielet ihr aber die Farbe an, in welcher ihr die Dame habt: so ist 5. gegen 4. zu wetten, daß einer von beyden, entweder das Aß oder den König, in der Hand des gedachten Gegners sey, folglich eure Dame verloren gehe, und ihr also euch zum Schaden spielet.

Warum spielt ihr lieber eine Farbe an, darin eure höchste Karte die Dame, als eine andere, so vom Buben angeht?

Die Antwort ist in vorhergehenden Nummer enthalten.

Warum werfet ihr, wenn ihr von einer Farbe die 4 höchsten Karten habt, die oberste bey?

Eurem Gehülfen die Beschaffenheit eures Spiels zu erkennen zu geben.

Wie müsset ihr euren Gehülfen beyräthig seyn, daß ihm in seiner zahlreichen Farbe, so viel Stiche, als möglich, eingehen?

Zuförderst müßt ihr ihn nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen: hernach, wenn ihr weniger Karten in einer Farbe habt, als euer Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter das Ausspielen beyzuerhalten suchen, u. s. w.

Wie müsset ihr spielen, wenn euch zur rechten Hand die Dame aufgewählet worden ist, und ihr Aß, Zehen einen kleinen, oder König, Zehen und einen kleinen in Trumpf habt, euer Gegner rechter Hand aber den Buben ausspielet?

Ihr müsset ihn gehen lassen, denn ihr könnet dadurch leicht einen Stich Vortheil haben, hingegen niemals etwas verlieren.

Es sind 4 Stiche gemacht, und darunter ist zweymal Trumpf herumgespielet worden; euer Gehülfe hat zwar 3 Trümpfe gehabt, darunter aber keinen höhern als die Achte. Er spielt seinen dritten und letzten Trumpf, und der nächste Spieler setzet den Buben auf. Es ist also, weil Trumpf-Aß und Dame in eurer Hand, nur noch der König gegen euch. Nun wird gefragt, müßt ihr das Aß, oder die Dame aufsetzen?

Ihr müsset das Aß aufsetzen: denn es verhält sich wie 9 zu 8, daß der König in der Hand des letztern Spielers sey. Setzet ihr die Anzahl der Karten auf 2 herunter: so ist für euch 2 gegen 1 zu wetten, daß auf euer Aß der König fallen werde. Bey ähnlichen Vorfällen kann auch in andern Farben nach dieser Art gespielet werden.

Gesetzt, ihr habt in dieser oder jener Farbe nur noch zwey Karten in eurer Hand übrig, nämlich Dame und Zehen. Der Bube und die Neune

dieser Farbe sind bey den Gegner. Euer Gehülfe spielet diese Farbe an, euer Gegner rechter Hand setzt die Neune auf, und behält also nur noch eine Karte übrig. Hier fragt sichs, ob ihr die Dame oder die Zehen aufsetzen sollet?

Die Dame: denn daß euer Gegner linker Hand den Buben habe, verhält sich wie 2 zu 1. In allen Fällen gleicher Art müßt ihr nach dieser Regel spielen.

Ich möchte gern wissen, in welchem Verhältnisse der Wahrscheinlichkeit ich bey demjenigen, so im Whistspiele die Karten gegeben, 4 oder mehrere Trümpfe vermuthen solle?

Daß er 4 oder mehrere Trümpfe habe, verhält sich wie 232 zu 165. Man kann also ohngefähr eine Guinee gegen 14 Schilling, 11 Pence, und beynahe einen Farthing darauf wetten.

Das vierte Kapitel.

Einige Anweisungen, wie man bey dem Whistspiele dem Gedächtnisse zu Hülfe kommen könne, nebst einigen besondern Fällen.

Stecket von jeder Farbe, so ihr in der Hand habt, die niedrigste Karte zur linken Hand, und fahret mit den übrigen nach der Ordnung bis zur Rechten fort. Mit den Trümpfen macht es eben so, und stellet sie allen andern Farben zur Linken.

Wenn ihr bey dem Fortgange des Spiels befindet daß ihr von dieser oder jener Farbe die beste Karte übrig behaltet, so steckt solche euren Trümpfen zur Linken.

Seht ihr aber, daß ihr die Karte nächst der höchsten zu merken habt; so steckt solche euren Trümpfen rechter Hand.

Ist es die dritte Karte von der höchsten, darauf ihr ein besonderes Augenmerk richten müßt, so steckt eine geringe Karte derselben Farbe zwischen die Trümpfe, und gedachte 3te von der höchsten; beyde aber euren Trümpfen zur Rechten.

Damit ihr euch des ersten Ausschlages eures Gehülfen erinnern möget; so steckt eine geringe

Karte dieser Farbe mitten unter eure Trümpfe: habt ihr aber nur einen Trumpf: sodann stecket selbige diesem Trumpf zur Linken.

Wenn ihr die Karten gegeben habt; so steckt den aufgewählten Trumpf allen euren übrigen Trümpfen zur Rechten, und gebet ihn, so spät als immer möglich aus, damit euer Gehülfe in der Gewißheit, daß solcher Trumpf noch in eurer Hand sey, sich mit seinem Spielen darnach richten könne.

Um sich ein Merkmal zu machen, welcher von den Gegnern Renonce habe, und in welcher Farbe solche sey, kann folgende Anweisung dienen.

Gesetzt, die beyden Farben so ihr in eurem Spiele rechter Hand gestecket, bilden eure Gegner vor, nach der Ordnung, wie selbige euch zur Rechten oder zur Linken sitzen.

Wann ihr nun argwohnet, daß einer euer Gegner in dieser oder jener Farbe sich renonciret habe, so steckt eine geringe Karte solcher vermuthlichen Renonce unter diejenigen Karten, welche denselben Gegner vorstellen sollen. Ihr macht euch hierdurch ein Merkmal, nicht nur, daß etwa überhaupt eine Renonce sey, sondern auch, welcher von euren Gegnern sich renonciret haben möchte, und in welcher Farbe solches geschehen.

Trägt es sich nun zu, daß die Farbe, so den Gegner, der sich die Renonce gemacht hat, vor-

stellet, eben seine Renonce ist; so vertauschet solche Farbe mit einer andern, und steckt unter diejenige, so an die Stelle getreten, eine niedrige Karte der Farbe, worinn die Renonce ist: habt ihr auch keine mehr davon, so kehrt eine andre Karte, nur nicht einen Careau, das oberste zu unterst, und steckt sie an besagten Platz.

So wie ihr euch ein Merkmal machen könnet, wobey ihr euch des ersten Ausschlages eures Gehülfen erinnert; so könnt ihr euch auch ein Denkzeichen setzen, daß ihr nicht vergesset, was jeder euer Gegner für eine Farbe zuerst ausgebracht. Stecket zu diesem Behuf die von den Gegnern ausgespielte Farben jede in den Platz, der eure Gegner vorbilden soll, nachdem sie euch rechter oder linker Hand sitzen, habt ihr bereits andre Farben bestimmet, sie vorzustellen: so vertauschet solche Farben gegen diejenigen, darinnen jeder einen Ausschlag thut.

Ihr könnet auch nach dieser Weise verfahren, wenn ihr es für nöthiger haltet, euch des ersten Ausschlags der Gegner zu erinnern, als ein Merkzeichen einer etwanigen Renonce zu haben.

Das fünfte Kapitel.

Gesetze des Whistspiels.

Wenn einer der Spielenden ausser seiner Ordnung eine Karte ausschlägt, so hat jeder seiner Gegner die Freyheit, zu verlangen, daß die ausgeschlagene Karte, zu welcher Zeit es in dem gegenwärtigen Spiel ihm beliebt, aufgegeben werde; nur muß der Besitzer dadurch nicht gezwungen sein, zu verläugnen. Oder, wenn einer der Gegenparthey am Ausspielen sitzt, kann er von seinem Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will? Die genannte Farbe muß alsdann gespielet werden, wenn sie der Gehülfe hat.

Man kann nicht eher auf die Strafe des Verläugnens dringen, bis der Stich umgekehrt und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige so verläugnet, oder sein Gehülfe, vom neuen ausgespielt hat.

Wenn jemand verläugnet hat, kann die Gegenparthey 3 Points marquiren; und hätte, dieser Strafe ungeachtet, dennoch der verläugnende Theil gewonnen, so gilt doch solches nicht und sie dürfen nur 9 marquiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verläugnens marquirten

drey Points haben das Vorrecht vor allen andern marquirten Points.

Wenn jemand seinen Gehülfen des Aussagens wegen zuruft, da die Partie zu mehr oder weniger als 8 marquirt stehet; so kann jeder der Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Die beyden Gegner können auch hierüber mit einander zu Rathe gehen.

Nachdem die aufgewählte Trumpfkarte bereits gesehen worden, darf man seinen Gehülfen nicht mehr erinnern, daß er des Aussagens wegen rufen solle.

Wenn der aufgewählte Trumpf bereits gesehen ist, können die etwanigen Honneurs des vorhergehenden Spiels nicht mehr marquirt werden: es wäre denn, daß man solche schon zuvor gemeldet hätte.

Wenn jemand eine Karte von den übrigen absondert, stehet jeglichem der Gegner frey, solche Karte zu nennen, er muß aber die rechte treffen, und die Absondrung beweisen können. Nennet er aber die unrechte Karte, so hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder die niedrigste Karte aufgegeben werden solle.

Jeder muß seine Karte vor sich legen; thut er solches, und einer der Gegner vermischte sei

ne Karte mit der seinigen: so ist sein Gehülfe berechtiget, zu verlangen, daß jeder seine Karte vor sich lege, nicht aber zu fragen, wer diese oder jene Karte ausgeschlagen habe.

Wenn jemand verläugnet, solches aber anzeiget, ehe die Karten umgewandt worden; so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der angespielten Farbe, nachdem sie es gut finden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte aufgebe; oder sie haben die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die jetzt aufgeschlagene Karte aufzufordern; nur daß kein Verläugnen dadurch verursachet werde.

Wenn bey dem Geben eine Karte umgekehrt wird, stehet es der Gegenparthey frey, zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden solle. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren schuld gewesen; so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben.

Wenn das Aß, oder eine andere Karte einer Farbe ausgespielt wird, und der letzte Spieler giebt bey, ehe die Reihe an ihm ist: so kann sein Gehülfe, er mag nun in der angespielten Farbe Renonce haben oder nicht, weder trumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verläugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

Wenn in dem Spiele Karten ein Blatt umgekehrt liegt muß von neuem gegeben werden, ausgenommen wenn es die letzte Karte ist.

So lange man im Geben begriffen, darf keiner der Spielenden seine Karte aufnehmen und besehen. Geschiehet solches, und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweitenmale; wenn bey dem Geben ein Blatt umgekehrt wird, so kann man nicht verlangen, daß von neuem gegeben werden solle.

Wenn eine Karte ausgespielt worden, und einer der Gegner vor der Hand beygiebt; darf sein Gehülfe den Stich nicht machen, wenn er es, ohne zu verläugnen, unterlassen kann.

Jeder muß dahin sehen, daß er seine 13 Karten empfange; hat er deren nur 12, und bemerket es nicht eher, als wenn bereits verschiedene Stiche gemacht worden sind, die übrigen Spieler aber haben ihre gebührende Anzahl Karten: so ist das gegenwärtige Spiel deshalben nicht ungültig, und derjenige, so mit 12 Karten spielet, ist überdem die Strafe des Verläugnens unterworfen, wenn er wirklich verläugnet hat. Sollte aber einer der übrigen Spieler 14 Karten haben, so gilt das Spiel ganz und gar nicht.

Wenn jemand in der Meinung; er habe die Partie verloren, seine Karten entdeckt auf den Tisch wirft, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will, so haben die Gegner die Macht zu verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werden solle, zu welcher Zeit es ihnen be-

liebt, nur daß kein Verläugnen dadurch verursacht werde.

A. und B sind Spielgehülfen gegen C. und D A spielt Trefle an, B wirft eher, als der Gegner C bey. In diesem Falle, hat D das Recht, eher als sein Gehülfe C. aufzugeben, weil B. ausser seine Ordnung gespielt hat.

Wenn jemand sicher ist, aus seiner Hand alle Stiche zu machen, so kann er seine Karten aufzeigen. Befände sich aber unter seinem Spiele eine Karte, so ihm nicht eingehen kann, und er hat aufgezeigt, so setzet er sich dadurch der Strafe aus, daß jede seiner Karten aufgerufen werde, zu welcher Zeit es den Gegnern beliebt.

So lange das Spiel dauert, darf keiner seinen Gehülfen fragen, ob er eine Honneur ausgespielt habe.

A. und B. sind Spielgehülfen gegen C. und D. A. spielet Trefle an, C. wirft Pique bey, B. setzt den Trefle König auf, und D giebt Trefle zu; C bekennt, daß er Trefle zu bedienen habe, ehe der Stich umgekehrt ist. Hier fragt sichs, welche Strafe da statt finde. B. kann seine Karte wieder nehmen; D ebenfalls, und A. und B. haben das Recht, C zu nöthigen, seine höchste oder niedrigste Karte in der angespielten Farbe aufzusetzen.

Wenn, da die Partie zu 8 marquiret steht, jemand wegen des Aussagens seinem Gehülfen

zuruft, und dieser antwortet, beyde Gegner darauf ihre Karten aufwerfen, daraus aber erhellet, daß die Gegenparthey nicht 2 an Honneurs rechnen können; so können sie mit einander zu rathe gehen, ob von neuem gegeben werden, oder das gegenwärtige Spiel seinen Gang haben solle.

In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, es wäre denn, daß alle Spieler darein willigten.

Derjenige, so gegeben hat, muß den aufgewählten Trumpf so lange auf den Tisch zu Gesichte liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt. Nachdem er aber solchen Trumpf unter seine Karten gesteckt, darf keiner mehr nachfragen, welches Blatt aufgewählt worden, wohl aber, welche Farbe Trumpf sey. Dieses Gesetz ist zu dem Ende beliebt, daß der Geber nicht die unrechte Karte nenne, welches sonst geschehen möchte.

Anlegetafel.

Eins	Zwei	Drei	Vier	Fünf
*	**	***	***	*
			**	**

Sechs	Sieben	Acht	Neun
*	**	***	*
***	*	*	*
			*

Boston.

Dieses Spiel ist Whist, das wie l'Hombre gespielt wird, und dessen Benennungen auf den Krieg Englands mit seinen ehemaligen Nordamerikanischen Colonien anspielen. Es sind nämlich 5 Spielarten, die sich wie Frage, Tournée &c. in l'Hombre auftreiben. Die erste ist klein Boston. (die Stadt, wo die ersten Feindseligkeiten anfingen.) Wer dasselbe gewinnen will, muß 5 Stiche machen, darauf kommt groß Boston, das mit 6 Stichen gewonnen wird; dann klein Independence, (Unabhängigkeit) welches 7 Stiche, und dann groß Independence, welches 9 Stiche erfordert. Diese Spielarten werden von Misery (Elend) aufgetrieben, um welches zu gewinnen, man keinen einzigen Stich machen muß

Bey allen diesen Spielarten ernennt der Spielende einen Trumpf, und gewinnt oder verliert, bey klein Boston 1, bey groß Boston 2, bey klein Independence 4, und bey Misery 8 Points, (oder Einsätze) Die Bêtes werden wie im l'Hombre aufgesetzt und aufgeschrieben, nur daß kein Spiel doppelt geht, auch nicht gezogen wird, und keine Matadors, Ersten und Tout bezahlt werden. (Ob es gleich das Spiel noch angenehmer machen würde, wenn man 3 Honneurs als 3 Matadorrs,

und die 5, 6, 7 oder 9 ersten Stiche, als Ersten bezahlte.) Unter diesen Spielarten ist das Misery das schwerste. Der Spielende, muß seine kleinsten Karten nicht auf das erstemal zuschmeissen, sondern lieber das erstemal eine höhere Karte aufsetzen, weil man sonsten, wenn die Farbe nachgespielet wird, leichtlich einen Stich bekommt. Z. E. Die Vorhand spielte eine Zwey aus, um dem, der Misery spielt, und der Zweyte im Ausspielen ist, einen Stich beyzubringen. Dieser hat die Drey und Fünf, und muß die Fünf aufsetzen, weil, wenn nicht in einer Hand renonce ist, nothwendig die Fünf gestochen werden muß. Wenn einer Misery spielt, müssen die Mitspieler denselben so selten, als möglich, hinter die Hand kommen lassen, weil es sehr schwer ist, gar keinen Stich zu bekommen, wenn man stets in der Mitte bleibt. Neuerlich hat man, zu mehrerer Abwechselung klein Misery erfunden, das mit 5 Points bezahlt wird, und klein Independence forcirt. Man schmeißet, um dasselbe zu spielen, die gefährlichste Karte weg, und nimmt in der Farbe, wo man am leichtesten einen Stich erhalten kann, die niedrigste Karte. Da dies Spiel aber ziemlich häufig vorkömmt, so ist es billiger, daß man es nur groß Boston forciren läßt, so wie es einige auch schon spielen. Kleine Abänderungen, die willkührlich sind, werden beym Niedersetzen ausgemacht.

Patience, (Geduld.)

1) Kleines Patience.

Dieses Spiel wird unter zwey Personen gespielt, und zwar so, daß wechselsweise nur eine immer die spielende Person ist. Gemeiniglich nehmen aber die Anwesenden durch Wetten für oder gegen den Spielenden, Antheil an diesem Spiele. Die Art dieses Spiels ist folgende:

Man legt aus zwey vollständigen und gut durch einander gemischten Kartenspielen 52 Karten nach der rechten und umgekehrten Ordnung, und nach Maaßgabe der abzunehmenden Karten, auf 8 Haufen, und zwar folgendergestalt: nachdem man die zwey vollständigen Kartenspiele gehörig gemischt hat, und das Spiel abgehoben ist, so zieht man eine Karte nach der andern ab, die man ein bey ein, oder zwey auf einander legt, bis ein Aß oder König kömmt. Die Assen werden dann über, und die Könige unter die abgenommenen Karten gelegt. So wie nun die Zweyen u. s. w. oder die Damen u. s. w. abgezogen werden, werden sie auf einen von den 8 Haufen, wo sie hingehören, gelegt, so, daß wenn das Spiel ganz geendigt und gewonnen ist, oben sowol als unten, ein vollständiges Spiel liegt; nur daß in den obersten Haufen unten die Asse, und oben die

Könige, und in den untersten Haufen unten die Könige, und oben die Asse sind.

Dem Spielenden werden zwanzig Blätter, (die man in zwey Reihen untereinander legt, und deren jedes einmal darf belegt werden) hinzulegen erlaubt; aber hat er 20 Blätter auf diese Art belegt, und kann die 41ste Karte nicht auf eine der 8 Haufen ablegen, so ist das Spiel verloren, so wie es auch verloren ist, sobald man eine belegte Karte nicht ablegen kann; weil die oben aufliegende Karte erst später kann abgelegt werden, z. E. wenn bereits oben Pique-Aß bis Pique Neun abgelegt, und Pique Sieben hingelegt ist, Pique-Sechs aber abgehoben, und aus Versehen auf die Pique-Sieben gelegt wird, so ist das Spiel verloren, weil oben die Pique Sechs und Sieben schon abgelegt ist, und unten die Pique-Sieben eher als die Pique-Sechs muß abgelegt werden, dieselbe aber belegt ist.

2) Großes Patience.

Dies ist ganz einerley mit dem Vorhergehenden, nur daß bey diesem die 20 Karten erst alle müssen belegt werden, eher eine Karte darf abgelegt werden; daher ist dieses sehr schwer zu gewinnen. Gemeiniglich werden zwey Spiele verloren gegen eins, das gewonnen ist.

Cabale.

Dieses Spiel hat vollkommene Aehnlichkeit mit dem Patience, nur mit dem Unterschied, daß man von den 2 Spiel-Karten, davon jedes 52 Blätter hat, von oben 12 Karten verdeckt abzählet, und die dreyzehnte aufgedeckt separat hinlegt. Mit der vierzehnten Karte nun, die man aufgedeckt, fängt man an zu zählen. Z. E. es wäre eine Dame, so folgt der König, das Aß, die Zwey, u. s. w. Hiebey aber wird keine Couleur beobachtet, sondern ein jeder König paßt sich auf die Dame, u. s. w. Nun legt man vier Reihen in die Länge herunter, und wenn eine Dame kommt, legt man sie ab, und sucht sie bis auf dem Buben zu belegen.

Die Hauptsache bey diesem Spiele ist, daß die 13 mit der aufgedeckten separat liegenden Karten abgelegt und weggeschafft werden; sonst, wenn eine Karte davon nicht kann abgelegt werden, ist das Spiel verloren. Daher, wenn z. E. die aufgedeckte Karte ein Bube wäre, so muß ich eine Dame, so bald als möglich, bis auf die Zehen belegen, damit ich den Buben ablegen kann; alsdann kehre ich die 12te Karte um, und verfahre so weiter mit der 11ten, wenn die 12te abgelegt ist. Und so geht es bis zu der

1sten Karte, so, daß wenn die zwey Spielkarten, die in 4 Reihen auf einander gelegt waren, so abgelegt sind, daß alle acht Damen bis auf die Buben in acht Haufen aufeinander liegen, das Spiel gewonnen ist.

Daß dieses Spiel sehr schwer ist, wird man leicht einsehen, weil man sich beym Belegen sehr in acht nehmen muß, da man keine Karte zwischen herausnehmen darf; dieserwegen muß man die vierte Reihe, so viel möglich, mit den Zehnen und Buben belegen, weil das die letzten Karten sind, die abgelegt werden können. Es versteht sich, daß wenn die 14te Karte der Bube ist, die Zehn die letzt abzulegende Karte ist, u. s. w.

Das Billardspiel.

Dieses Spiel ist in Italien erfunden, aber von den Franzosen vielfältig verändert worden.

I. Nachricht von dem, was dieses Spiel ausmacht, und von den dazugehörigen Instrumenten:

Eine Billardtafel ist bekanntlich ein ebenes länglichtes Viereck, das auf Winkel oder senkrecht gesetzten Säulen ruhet, und mit einem überall gleich ausgespannten feinem grünen Tuch überzogen, und nach den zweyen gegen sich überstehenden längsten Seiten in drey Theile abgetheilet. Jeder solcher Theil macht eine halbe Cirkelöffnung, als ein Loch, (Trou oder Grille) woran unten ein gestricktes Säckchen hängt, in welches die dahin gespielten Kugeln einfallen. Rund umher befinden sich 3, 4 bis 5 Zoll hoch etwas gebogene Vorsätze oder Wände, die man eigentlich die Banden nennet, und mit eben solchem Tuche überzogen sind. Man spielet mit elfenbeinernen Kugeln oder Bällen, die wegen ihrer Glätte einen ungehinderten Gang haben, und jede Kugel führet ihr Kennzeichen mit Punkten, nach den Zahlen, wie viel der Spielenden vorhanden sind. Diese Kugeln werden entweder durch Perpendikular oder winkelrechte Stäbe, an denen unten ein von hintenher in die Forme

zu einem Quadrat zulaufender Ansatz gefüget ist, oder, nach der Franzosen Verbesserung, durch kegelförmige cylindrische Stäbe, deren Basis mit Bley inwendig gleich schwer ausgefüllt ist, gespielet. Die erstere Art Stäbe heißen Maas, oder die Masse; die zweyte aber nennt man Queüe, Italiänisch Trucco. Wenn der Ball in einer geraden Linie von dem Stand des Spielers aus fast in der Mitte gestoßen wird, daß er den andern gegenüberstehenden gerade zutrifft, so nennet man solches den Ball voll nehmen. Geschiehet es an den Seiten, so wird es couper, oder Schneiden, genennet. Ist der Stoß so gewaltsam, daß des Gegenspielers Kugel gar von der Fläche in die Höhe gebracht, und von der Tafel hinausgeworfen wird, so heißt es Sprengen, Ital. Saltari fuori.

Der Spieler können auf einmal 2, 3 bis 9, auch, so man will, 10 bis 12 seyn. Sie spielen entweder nach den Regeln des Billardspiels überhaupt, z. E. unter Zweyen oder Dreyen *), und dieses heißet durch Partien spielen; oder es spielen mehrere außer der Ordnung, so, daß eine jede Kugel auf die ihr zunächst liegende gespielt wird, solches heißt à la Guerre spielen,

*) Unter Dreyen ist gemeiniglich Einer, 2 Partien hindurch, König, da er ganz allein wider die beyden übrigen spielet, und auch allein bezahlet oder gewinnet. Von den beyden andern, welche in Compagnie wieder den König sind, bleibt Einer so lange am Spiel, als er nicht fehlet oder gemacht wird.

wo meistentheils 8 bis 9 Spieler auf der Tafel sind. Eine andere Art ist das Contraspielen, welches daher den Namen hat, daß, da sonsten der, dessen Kugel (wie unten in den Regeln ein mehreres enthalten), in ein Loch gespielet worden, zwey Fehler sich zum Verlust anrechnen lassen muß, er sodann in diesem Spiel sich zwey zum Besten anrechnet, und je eher er die Zahl, auf welche die Partie, z. E. auf Zwölf gesetzt ist, erhält, als Gewinner angesehen wird, so, daß wenn der Marquer ihm zwölf Striche angezeichnet, die außer diesem Spiel als Fehler gelten sollten, es den Namen hat, daß er in dem Contra los geworden. Auch heißt Contraspielen, wenn zwey Spielende, die beyde schon Partien verloren haben, übereinkommen, daß sie auf das künftige Spiel das Partiegeld des Andern übernehmen, wenn sie verlieren, als z. E. Cajus und Sempronius haben 2 Points verloren; nun spielen sie Contra, und Cajus gewinnt, so wird ihm nur eine Partie, und Sempronius vier Partien angeschrieben. So spielet man auch die Points, das, warum man spielt, eben so, welches quit ou double, das heißt, entweder nichts, oder doppelt, genannt wird.

II. Die vornehmsten üblichen Regeln.

a) bey dem Spielen durch Partien:

Mehrentheils pflegt man die Partie auf Zwölf zu spielen, und vergleichet sich wegen der Mätsche, ob diese gerechnet, oder nicht gelten sollen.

Wenn kein Spieler dem andern etwas vorgiebt, das ist, wenn der eine dem andern, an den Zwölf nicht im voraus 2, 3, 4, zum Besten als gegen sich gewonnene Fehler nachläßt, sondern beyde Spieler, als des Spiels gleich kundig mit einander spielen: so wird der einfache Matsch mit 6, der Triple mit 3, und wo der eine gar nichts zählet, der Quadrouplematsch verloren.

Macht der eine Spieler seine Zwölf unverrückt nach einander aus, so hat er die Suite, (wenn solche bedungen ist) und gewinnet den Triplematsch, wenn gleich der andere zuvor 11 gezählet hätte.

In einer Partie, die sich nur auf Achte zählen läßt, ist die Suite der einfache Matsch.

Man siehet aus dem Obigen, daß wenn die Spieler sich nicht gleich sind, sondern einer dem andern vorgiebt, der Matsch nach Proportion verglichen, oder gar ausgelassen werden müsse.

Wenn 2 oder 3 vorgegeben werden: so kommt man bey dem ersten mit 7, bey dem andern mit 7 und 8, wechselsweise aus dem Matsch.

Derjenige macht den Anfang des Spiels, dessen Ball am weitesten an der Wand bleibt, wenn die Ballen par bricole (par bricole heißt, wenn der Ball an der gegenseitigen Wand abprallet) ausgestoßen worden sind; wird aber vorgegeben, so muß derjenige, dem vorgegeben wird, sich aussetzen.

Der gegen den, welcher sich ausgesetzt, spielt, muß seinen Ball in die andre Hälfte des Billards setzen.

Der Ball muß mit der Quëue oder Maas ausgesetzt werden, so, daß von diesem Orte niemand weiter als bis zu der gemachten Marque seine Kugel in die Tafel avanciren kann. Eben dahin wird auch derjenige gewiesen, welcher zuerst nach dieser ausgesetzten Kugel spielen muß.

Derjenige, so eine Partie gewonnen, muß beym folgenden Spiele sich aussetzen.

Eben so muß jeder, der des Gegenspielers Kugel in ein Loch gespielet, oder solche gar über die Banden hinausgesprenget hat, sich in der Partie als Gewinner aussetzen, und auf gleiche Art setzt sich der eine aus, wenn der andere seine eigene Kugel in ein Loch gespielet hat, welches man verlaufen nennet.

Des Aussatzes beym Anfange des Spiels wird der verlustig, der seine eigene Kugel indem er aussetzen will, in ein Loch spielet. Doch kann der andere ihm diesen Fehler übersehen.

Lauft in dem Aussatz des Aussetzenden Kugel über die Mittellöcher hinaus, so darf sie dieser, ehe sie bey dem Mittelloch vorbey passiret ist, entweder zurücknehmen, oder fortstoßen.

Ueber die Ecke des Billards darf man bey dem Aussatze mit dem Leibe nicht herausgehen, und bleibt überdies der Spieler allemal mit dem einen Fuß auf dem Erdboden stehen.

Zweymal darf niemand seinen Ball berühren, sonst wird es als ein Fehler gerechnet, und Eins gezählet. Wenn der Gegenspieler touchée gerufen, so gilt es nicht, ob schon man entweder fehlen, oder einen Vortheil machen wollte. Im touchiren, billardiren, (billardiren heißt, wenn man mit der Masse oder dem Queue beyde Kugeln berührt) und wenn man mit des Andern Kugel statt seiner gespielet, darf man sich wieder aussetzen.

Der, so des andern Kugel im Spielen verfehlet, verlieret Eins, welches der Andere sich zum Besten zählet. Wenn er im Zurücklaufen die Kugel touchirt oder aufhält, verliert er noch zwey, weil es sonst ein Verläufer hätte seyn können.

Wer des Andern Ball in ein Loch spielet, gewinnt Zwey; wenn aber sein eigener Ball mit hineingehet, so verliert er Zwey.

Wer des Andern Kugel ins Loch bringt, darf seinen auf der Tafel liegenden Ball in ihrem Gange nicht aufhalten und anstoßen; sonsten würde er zwey verlieren, weil wenn er ihn nicht touchirt oder aufgehalten hätte, solcher ein Verläufer hätte werden können.

Wer seinen Ball nicht so weit spielet, daß er mit der Kugel des Andern in einer Linie zur Seiten stehet, und sie dieselbe nicht erreichet, so heißt solcher unterwegens gebliebener Ball, non passé und sie hat zwey verloren.

Sollte Cajus von seiner Kugel im Stoßen abglitschen, so wird, wenn selbige schon stehen bliebe, ihm doch solches als Zwey im Verlust angerechnet, weil man schon den Vorsatz gehabt zu stoßen, hat er aber die Kugel gar nicht berührt, so kann er, wieder anstoßen, auch kann er wenn er will, zu dem andern à qui sagen, das heißt, der Andere muß sich wieder aussetzen.

Wer des andern Kugel auf die er spielen soll, verfehlet, und dabey seine eigene Kugel in ein Loch bringet verläuft sich und verlieret drey. An manchen Orten nennt man solches einen Schweitzer.

Wenn des Caji Kugel, die er auf die Bille des Sempronii spielt, schon unterwegens dahin in ein Loch kommt, oder gar von der Tafel hinausspringt; so hat er auf einmal viere zum Verlust.

Wer billadiret, verliert eins, und wenn der Gegenspieler es erinnert hat, so kann, wenn gleich der Stoß noch so glücklich geschehen wäre, solcher doch nichts gelten, sondern es setzt sich der Gewinner aus.

Indem der Spieler des andern Ball, mit seiner, die er bey Anfang des Spiels genommen, verwechselt, so verliert er, und darf der, so den Fehler wider ihn zählet, sich aussetzen.

Derjenige verliert zwey, der die Kugel in ihren Gang durch Stoßen an die Tafel, oder durch Anblasen an dieselbe hindern will.

Unter währendem Spiel dürfen die Ballen, ausser wo die Spieler darüber eins sind, nicht weggenommen oder berühret werden. Beydes wird als ein Fehler zu Eins gerechnet. So aber solches von einem, der nicht mitspielet geschähe, so muß die Kugel wieder an ihren vorigen Ort gesetzet werden.

Wer des Gegners Ball von der Tafel bringet, der sprenget denselben, und gewinnet zwey. Sprenget er aber seine und des Gegners Kugel zugleich: so verlieret er zwey. Bliebe aber der Ball auf der Wand des Billards stehen: so wird, weil sie von dieser Stelle aus noch gespielt werden kann, nichts verlohren: Sollte aber der andere nach ihm, der also gesprenget, spielen: so verliert er eins.

Der einmal gesprengte Ball, wenn er einen an der Tafel stehenden berühret, und dadurch zurück wieder in die Tafel kommt, ist doch verloren. Wann er aber an etwas Lebloses, an eine Wand, oder anderes Unbewegliches gestoßen, und zurück gesprungen, so schadet solches nichts, sondern wird angesehen, als wenn er auf der Tafel geblieben wäre.

Eine Kugel die mit der langsamsten Bewegung in ein Loch fällt, gilt allemal zwey. Wenn sie aber in etwas stille gestanden, und durch starkes Gehen auf dem Boden, oder Stoßen an die Tafel in Bewegung käme, und in das Loch fiele; so hat keiner der Spielenden davon Nachtheil,

oder Gewinn; sondern sie wird an ihren vorigen Ort gestellet.

Wenn ihrer Viere mit einander spielen, und der eine fehlet des andern Ball: so verliert er eins und gehet ab. Macht der andere darauf einen Ball; so bleibt er am Spiel. Keiner darf seinen Gehülfen mit der Hand weisen, oder ihn durch Zeichen belehren, wie er spielen soll, sonst verliert er eins.

b) Bey dem á la Guerre-Spiel.

Wenigstens 3 Personen, neune aber zum höchsten, können in diesem Spiel zusammen spielen.

Jeder nimmt sich einen numerirten Ball. Die mit der wenigsten Zahl, als z. E. 1, setzt sich aus, und die Nachspieler gehen nach der Ordnung der Ziffern auf ihren Ballen.

Bey drey Spielern macht man 9, bey vier 8, bey fünfen 7, &c. bey neunen 3 Einkäufe, so daß, (weil nämlich, wenn z. E. 3 spielen, jeder in Pott setzt, und dreymal sich einkauft,) allemal Sätze in den Pott kommen, alsdann spielen sie ab, und der, dessen Ball zuletzt auf der Tafel bleibt, ist der Gewinner.

Jeder darf in diesem Spiel auf die Kugel, so ihm am vortheilhaftesten liegt, spielen. Mehrentheils vergleicht man sich, daß auf die allernächst stehende der Stoß gehen solle.

Der Einkauf geschieht, wenn der, dessen Ball gemacht, oder gesprenget worden, dem, der solches gethan, einen Satz bezahlt, und eben so

viel in den Pott leget. Eben so bezahlt der, so seinen Ball selbst ins Loch bringet, und eines andern Ball en passant berühret, den Pott und dem Ball gleichfalls einen Satz. Verlauft er sich ohne touchiren, oder sprengt er seinen Ball: so legt er 2 Sätze in den Pott, und bleibt so lange vom Spiel, bis ihm die Ordnung wieder rufet.

Wer einmal einen Ball ins Loch bringet, darf weiter fort auf die andern spielen. Wenn es auch geschähe, daß mehr Kugeln, und wohl 2 bis 3 derselben auf einmal von der Tafel durch eine eigene gebracht würden, so wird dem, der also gespielet, für jede Kugel die er gemacht, der Satz bezahlt.

Der, dessen Kugel keine andere berührt, und die, auf welche er hat spielen sollen, verfehlet, giebt einen Satz in den Pott.

Gleichfalls zahlt derjenige einen Satz der mit eines andern Ball spielt, und verliert annoch seinen Stoß; der Ball aber wird wieder an seinen vorigen Ort gestellet.

Wer billadirt, setzt doppelt (bey manchen auch nur einfach) in den Pott. Kämen dadurch beyde Kugeln in das Loch, so muß die gemachte an ihre Stelle gebracht werden.

Wer, wenn die Reihe zu spielen an ihn kommt, solche versäumt, muß seinen Ball herausnehmen, und von neuem sich einkaufen. Wollte einer ins Spiel reden, und dem andern rathen, wie er spielen sollte, so muß er einen Satz in den Pott bezahlen.

Wer außer der Ordnung spielt, kauft sich aufs neue ein, und sein Stoß kann nichts gelten.

Der, so einen Ball berühret, oder aufhebt, ohne Erlaubniß vorher zu nehmen, bezahlt einen Satz.

Wer seinen Ball über die Mittellöcher bringen will, bezahlt einen Satz in den Pott, und muß einen Ball paßiret, oder über dessen Linie vorbey gespielet haben. (Dieses heißt sich in Salvo setzen.)

Der Gewinner muß, wenn er allein auf der Tafel bleibt, sich wie beym Anfange, wieder aussetzen.

So lange die Parthie währet, können eintreten, so viel nur wollen, sie müssen das aber annehmen, was am höchsten marquiret.

Das à la Guerre-Spiel wird auch auf diese Art bisweilen beliebt. Es werden so viel Kugeln, als Personen zugegen sind, welche spielen wollen, zusammen in den Billard-Beutel, oder worein man sonst will, gethan, und von diesen nimmt ein jeder eine heraus.

Nach diesem schreibt der Marquer eines jeden Nummer nach der Ordnung an die Marquer-Tafel, und setzet zu solcher aller Fehler und Ballen. Wenn einer zwölf hat, so geht er ab.

Zusatz, Einkauf und Bezahlen ist, wie man sich verglichen hat.

Wer mit unrechter Kugel spielt, touchiret, billardirt, einen Ball ohne Erlaubniß berühret, fehlet, außer der Ordnung spielet, oder solche

versäumet; zu dessen Nummer wird ein Strich gemacht.

Wer gemacht wird, oder nicht paßiret, verlieret zwey; hingegen welcher fehlet, und sich zugleich verläuft, dem werden drey, demjenigen, dessen Kugel ins Loch kommt, oder von der Tafel sprenget, bevor er des andern Linie paßiret, viere angerechnet.

Wenn einer einen Ball macht, und sich darüber verläuft, oder von der Tafel sprenget, so wird dem andern, dessen Kugel gemacht worden, zwar nichts angeschrieben, er muß aber so lange von dem Spiele bleiben, bis ihn wieder die Reihe trifft.

Wenn jemand, da er spielen soll, vor den Mittellöchern keine Kugel findet, so setzt er sich von neuem aus.

So einer die Kugel, auf welche er spielen wollen, verfehlet, und eine andere trifft, daß sie ins Loch kommt, so muß diese letztere wieder an ihren vorigen Ort gesetzt werden, wird sie aber nicht gemacht, so bleibt sie auf der Stelle stehen, wo sie hingekommen. Sollte sich der Spieler hierauf verlaufen, oder herausspringen, so bezahlt er dem, nach welchem er hat spielen sollen.

Man kann hierbey, wenn man sich im Spiele zu schwach befindet, seinen Ball verkaufen, doch dieses muß an einen, welcher zur Partie gehört, geschehen. Es geht auch an, daß die letzten partagiren können, wollte aber noch einer von diesen Lust zum Verkaufen haben, so hat der, wel-

cher am Spiel ist, und so viel als ein anderer giebt das nächste Recht hiezu.

Die dritte Art, nach welcher à la Guerre gespielt wird, besteht darinnen: man läßt die Anzahl der Spielenden steigen, so hoch, als man will. Wer von denselben gemacht wird, ehe der letzte seinen Ball auf die Tafel bringet, kann sich wieder einkaufen. Ingleichen steht es demjenigen, welcher gleich auf den letzten gemacht wird, noch frey, seinen Satz in den Pot zu legen, und wie man es nennet, zu appelliren. Die übrigen aber gehen nach diesem insgesammt ab.

Man kann auch bey allen die Suite gelten lassen, welche darinnen besteht: das zum wenigsten 5 Personen bey einander seyn, und alle ihre Kugeln auf der Tafel haben müssen, wenn nun keiner ab ist, sondern ein jeder gespielet hat, so gewinnet der den Pott, welcher sie insgesammt herunter machen, oder, wie man es heißt, wegputzen kann.

Das à la Guerre-Spiel hat bey den Liebhabern des Billards, weil es mit mehr Ergötzlichkeit, als das Spielen durch Partien, versehen ist, in einigen Gegenden so vieles Recht erhalten, daß wenn eine Gesellschaft à la Guerre spielen wollte, diejenigen, so in Partie Spielen begriffen, so viel der Höflichkeit nachgeben, daß sie, wenn ihre Partie sich geendigt, dem à la Guerre Platz machen, doch dürfen sie, wenn sie letzteres mitspielen, davon nicht ausgeschlossen werden, widrigens sie nicht nöthig haben zu weichen.

Alle Spiel-Dispüten, so wegen des Marquirens, Touchirens, Paßirens, Sprengens, Aufhaltens rc. im Partien- und à la Guerre Spiel entstehen, pflegt der bey dem Billard bestellte Marqueur zu entscheiden. Wann aber mit dessen Meynung einer der Spieler nicht zufrieden wäre: so hat der Marquer das Recht, die Umstehenden um die Wahrheit zu befragen.

Alle zur Billardtafel gehörige Instrumente werden von einem jeden, der sich solche am ersten bey einem Spiele zugeeignet hat, frey gebraucht. Wer im Spielen etwas daran zerbricht, darf dafür nichts bezahlen, er habe denn aus Muthwillen, Scherz, Ungeduld, oder mit Probiren etwas verderbt.

Obgleich übrigens derjenige, welcher unter währendem Spiele an Fenstern oder an andern Dingen, durchs Sprengen etwas verdirbt, weiter nichts, als seine Partie zu bezahlen hat: so muß doch für allen Schaden, welcher an dem Tuche geschiehet, proportionirte Vergütung gethan, auch das Partiegeld, vor dem Weggehen, berichtiget werden.

Schlüßlich ist noch von dem Billardspiel à la Ronde und von dem Carambol etwas zu gedenken. Im Spiele à la Ronde werden 12 kleine Bälle an die Banden angelegt, dergestallt, daß zwischen jedes Loch 2 kommen. Hierauf wird ein Partieball, der couleurt seyn muß, in die Mitte gesetzt, und mit diesem auf die kleinen gespielet. Ehe nicht alle 12 Bälle von den Banden losge=

spielet sind, darf auf keinem freystehenden Ball gespielt werden. So lange einer von den Spielern unter welchen dies Spiel gespielt wird, Bälle macht bleibt er am Spiele. Derjenige, welcher zuerst anfangen soll, wird durch das Loos bestimmt; hernach trift es jederzeit den Gewinner. Verläuft sich der Partieball, so wird er wieder auf die Mitte gesetzt: ehe aber nicht. Wann nun der Partieball und ein weisser Ball mehr auf der Tafel ist, so wird wechselsweise mit dem Partieball auf den weissen und mit den weissen auf den Partieball gespielt. Alle gemachte Bälle werden sogleich von einem jeden Mitspieler bezahlt. Wer den letzten Ball machet, bekommt ihn doppelt, oder wie es ausgemacht ist, vierfach, bezahlet.

Das Carambol Spiel geschiehet mit 2 ordinairen Partiebällen und einen kleinern, welcher Carambol heißt, und gemeiniglich mit einer Farbe, Orange, auch wohl gelb, gebeitzet ist. Es spielen hier nur 2 Personen. Wer zuerst 24 Points zählen kann, hat die Partie gewonnen, folglich bestimmen 12 den Double oder den Matsch. Alle Fehler und Treffer werden gewöhnlichermassen gezählt. Wer den Carambol macht, gewinnt 3 Points; und wer sich um dessen willen verläuft, verliert eben so viel. Wer, indem er auf ihn spielet, ihn fehlet, verliert nur 1. Wer des andern Partieball macht, gewinnet 2 Points, und verliert im ähnlichen Gegenfalle eben so viel. Beym ersten Spiele bestimmt das Loos, wer anfangen soll: bey den folgenden entscheidet der

Gewinn der vorhergegangenen Partie. Wer das Spiel anfängt, setzt den Carambol aus, und zwar lieber auf die Mitte der Tafel, als an eine oder die andere Bande, doch hat er hierunter völlige Freiheit, zu thun, was ihn beliebt, nur muß der Carambol allemal über das entgegenstehende Mittel der Tafel gesetzt werden. Es steht dem Spielenden allemal frey, auf welchen Ball er spielen will. Nach der Klugheit und Kunst muß er seinen Mitspieler, oder den Carambol-Ball immer so setzen, daß ersterer den andern nicht machen kann. Ist er so glücklich, daß er mit seinen Ball sowol den Carambol als den Ball seines Gegners auf einen Stoß berührt, so zählet er 2 Points, ohnerachtet er keinen von beyden macht. Es darf endlich in diesem Spiele gar nicht gesprengt werden, weil der Carambol beträchtlich kleiner ist, als die Partiebälle, und man folglich gar oft sich in dem Vortheile befinden würde, ihn aus der Tafel zu werfen.

Da man von diesen hier angegebenen Regeln in neuern Zeiten abgegangen ist, so hat man es für schicklich gefunden, hier kürzlich anzuführen, wie es jezt gemeiniglich in Hamburg gespielt wird, in so fern es von den vorhergehenden abweicht.

Man spielt gewöhnlich nur mit dem einfachen Matsch, welcher in Partie blanche (d. i. wo 2 Personen mit 2 Ballen spielen) mit 5, im einfa-

chen Carambole mit 11, im doppelten Carambol aber, wo die Partie auf 30 gerechnet wird, mit 14 verloren wird.

Der im Partie blanche des andern Ball machet oder sprenget, oder dessen Gegners Ball sich verlaufen oder selber herausgesprengt hat, giebt à qui (das ist, setzet sich von der einen Hälfte des Billards in die andere wieder aus,) in andern Fällen bleiben die Ballen an ihren Stellen stehen.

Bey dem à la Ronde-Spiel wird auch dem Marqueur, von jeden der Spielenden, nachdem viel oder wenige Personen spielen, 2, 3, bis 4 Points von jedem gegeben; der Marqueur zahlt den Gewinner aus, und erhält von dem Verlierer die Bezahlung. Derjenige, so den letzten Ball macht, bekömmt alles, was noch übrig ist, welches, nachdem viel oder wenig Fehler und Verläufer, vorgefallen sind, viel oder wenig ausmacht. Doch muß er das Partiegeld allein bezahlen, so wie auch in dem à la Ronde-Spiel, das P. 215. beschrieben ist, der Gewinner das Partiegeld bezahlen muß.

Der zum ersten spielt, kann auf jeden, den er will, spielen, die übrigen müssen, so lange der Partieball, nachdem er sich verlaufen, nicht wieder in die Mitte gesetzt worden ist, auf einen in der andern Hälfte der Tafel sich befindenden anliegenden Ball spielen, wobey man die Freyheit hat, wann der Ball, auf den man spielen will,

masquirt ist, (d. i. wann zwischen dem Partieball und dem zutreffenden Balle, Bälle in gerader Linie sich befinden) die hindernden Bälle an die Seite zu stossen. Der auf den letzten anliegenden Ball spielt, kann, wann er ihn verfehlt, noch zweymal auf ihn spielen.

Wann 2 Personen à la Ronde spielen, so zählet der Marquer, wie bey Partie blanche, so lange bis alle Bälle gemacht sind.

Das à la Guerre-Spiel wird gemeiniglich folgendermaßen gespielt:

Die Anzahl der Spielenden kann bis zu 12 steigen. Jeder der Spielenden kann 3 mal gemacht werden, oder 6 Fehler machen, bis er abgeht, oder todt ist, da er alsdann 5 Points an den Pott bezahlt, welche der letzte Spielende erhält, der auch das Partiegeld davon bezahlen muß, so wie auch in dem p. 21. beschriebenen à la Guerre-Spiel der Gewinner das Partiegeld allein bezahlen muß. Auch pflegen die beyden zuletzt Spielenden den Pott mit einander zu theilen.

Man setzt bey dem à la Carambole-Spiel den Carambole gewöhnlich in der Mitte der Hälfte der Tafel, als woselbst ein runder Fleck gemacht ist) die beym Aussetzen die gegenseitige ist.

Wann der Carambol, nachdem er gemacht ist, wieder auf seine Stelle gesetzt werden soll, und ein anderer Ball stehet auf denselben, so wird der Carambole dahin gesetzt, wo der runde Fleck hervorsteht; ist nichts von dem Flecke zu sehen, so wirft man den Carambol auf den auf

dem Fleck stehenden Ball, und da, wo die Bälle hinlaufen, bleiben sie stehen.

Wann man seinen Ball selber aussprengt, verliert man 2, und wenn man zugleich carambolirt hat, so viel, als man, wenn man sich nicht herausgesprengt hat, würde genommen haben. Wenn man den Carambole sprengt, wird nichts verloren, sondern er wird auf seine Stelle gesetzt; wenn man des andern Ball sprenget, muß sich derselbe wieder hereinspielen.

Wenn man gemacht ist, und des Gegners Ball und der Carambol in Salvo ist, (das heißt, wenn sie nicht über die Mitte der Hälfte, von welcher man sich ausgesetzt hat, hinausstehen) so muß man par pricol (das heißt: durch Abprellung der gegenüberstehenden Banden) auf des Gegners Ball oder den Carambole spielen.

Wann man des Gegners Ball und nachher den Carambol gemacht hat, so giebt man à qui.

Man spielt auch mit 2 Carambol, wovon der eine ganz roth, und der andere halb roth und halb weiß zu seyn pflegt. Der halb rothe und halb weiße wird auf die Hälfte gesetzt, von welcher man sich aussetzt.

Dieses doppelte Carambol wird auf 30 Points gespielet, und ist im übrigen mit dem einfachen Carambol einerley, außer, daß wenn man hier die beyden Carambole caramboliret, (d. h. sie beyde mit seinem Ball trift, 5 zählt, übrigens wird, wenn man caramboliret und verläuft, eben so viel verloren, als, wenn man caramboliret und gemacht

hätte, gewonnen wäre. Nur dann wenn man erstlich des Gegners Ball, und alsdann alle beyde Carambole macht, oder sie alle 3 zugleich macht, giebt man à qui welches aber sehr selten geschiehet.

Der Ball ist collé, heißt, wenn der Ball an den Banden liegt.

Einen Ball doubliren, heißt, wenn man denselben an die Banden spielt, damit er durch Abprellung von denselben dahin läuft, wohin man ihn haben will; so sagt man, es ist ein schön Doublé, wenn der Ball auf die Art leicht kann gemacht werden.

Einen Ball frisiren oder schneiden, ist, wann man den Ball nicht in der Mitte nimmt, damit er von der Seite dahin läuft, wohin man ihn haben will: so sagt man, es ist ein gutes Frisé, wann man einen Ball auf diese Art leicht machen kann.

Wer mit dem Queue oder der Masse das Billardtuch beschädigt, oder mit seinem eignen ausgesprengten Ball Spiegel und dergleichen zerschmeißet, muß den Schaden ersetzen, obgleich er den Schaden nicht zu ersetzen braucht, wenn er mit des Gegners Ball geschieht; es versteht sich, das man im Carambol-Spiel, wo gar kein Sprengen statt findet, immer für den Schaden stehen muß.

Es sind noch verschiedene Abänderungen in diesem Spiele gemacht worden, aber da sie im Wesentlichen mit den beschriebenen Regeln übereinkommen, und an jedem Ort verschieden sind, so können wir sie billig übergehen.

Es sind neuerdings verschiedene Arten von Billard erfunden worden, die aber nur an wenigen Orten gespielt werden, und daher nicht beschrieben zu werden verdienen. Nur eins von ihnen müssen wir anführen, weil es vielen Beifall gefunden hat, nemlich: Billard à la chasse.

Hier werden 12 bis 24 Kugeln dicht an die Mitte einer der kurzen Bande, eine an die andre in die Länge gesetzt. Die Spieler, deren bis 12 seyn können, spielen mit der Carambole, auf welche der Kugeln sie wollen, stecken den, welchen sie machen, in die Tasche, und müssen einen von denen, die sie gemacht haben, abgeben, wenn sie nicht getroffen, oder sich verlauffen haben. Haben sie keinen Ball in der Tasche, den sie abgeben können, so bekommen sie einen Strich, machen sie darauf einen Ball, so wird derselbe abgegeben, und der Strich ausgelöscht. Wenn alle Bälle gemacht sind, so legt jeder die gemachten Bälle vor sich und bezahlt denen, welche mehr haben, jeden Ball, und läßt sich von jedem, der weniger hat, als er, den Ball bezahlen, welchen er mehr hat. Wer einen Strich hat, muß den der einen Ball hat, 2 bezahlen, und so nach Verhältniß. Derjenige der die wenigsten Bälle und die mehrsten Striche hat, bezahlt die Parthie.

Le nouveau Jeu du Billard,

oder

Pielkentafelspiel.

Dieses Spiel dient zum Vergnügen derjenigen, welche mit gemäßigter Leibesbewegung ihre Zeit zu vertreiben wünschen, und ob schon bisweilen einige Irrungen unter den Spielern entstehen, so wird man sich doch nachfolgender jetzt gebräuchlicher Regeln zu deren Entscheidung bedienen können.

Wenn man anfängt zu spielen, muß man die Kugel unter die Passe legen, und nahe bey der Schnure, wo die Schnellen vorbey gangen, stoßen. Der am nächsten zu der Schnur kömmt, hat das Vorspiel, und der Letztere hat das Nachspiel.

Wenn der erste durchgeht und trifft, und der letzte auch, so giebts nichts, als daß der letzte das Vorspiel gewinnt.

Wenn der, der das Spiel hat, zuerst durchgeht, und trifft, so gewinnet er das Spiel.

Wer die zwey Kugeln anrühret, verliert das Spiel.

Wer die zwey Kugeln weiter stößt, als sichs gebühret, verliert zwey Spiele.

Wer zweymal an die Kugeln stößt, verlieret das Spiel.

Wer die zwey Kugeln, oder seine allein aus der Tafel stößt, verliert zwey Spiele.

Wer die Kugeln anbläset, oder keinen Fuß auf der Erden hat, verlieret das Spiel.

Wenn eine Kugel angerühret ist, ist sie so gut als gespielet, die aber stille liegt, kann nicht verlieren.

Wer das Vorspiel hat, und ins Loch fällt, verliert das Vorspiel.

Wenn der, der das Nachspiel hat, ins Loch geräth, verliert er zwey Spiele.

Wer seines Gegentheils Kugel auf der Tafel treibt, gewinnt zwey Spiele.

Man muß weder an die Pforte noch an die Schnur rühren, daß man sie im Spiele forcirte.

Wenn der, welcher das Vorspiel hat, trifft, und im Widerlaufe der letzten Kugel von der Stelle stößt, muß er sie wieder an die Stelle legen.

Wenn der, der das Vorspiel hat, des Andern Kugel so treibt, daß sie trifft, so verliert er das Spiel.

Wer im ersten Stoße in die Pforte kömmt, von einer oder der andern Seite, ist geborgen.

Wer also fünf oder sechsmal geborgen ist, und einmal nicht, hat genug.

Es ist verboten, des Andern seine Kugel zu unterbrechen sie sey durchgegangen oder nicht, ob ihr auch schon durchgegangen seyd, und getroffen habet, bey Verlust des Vorspiels.

Wenn man an einem sichern Orte liegt, kann man fortrücken, durchgehen, und gleich nach dem Ziele trachten.

Wer so stößt, daß er ein- oder zweymal an der Wand anstößt, und trifft, das ist gut.

Wer im Wiederlaufe trifft, das gilt nichts.

Der das dünne Ende der Keule brauchet, verliert das Spiel.

Man muß keine Kugel aufhalten im Laufe, bey Verlust des Spiels.

Wenn einer, der nicht mitspielet, die Kugel aufhält, so muß sie bleiben, da sie aufgehalten ist.

Eine Kugel, die aus der Tafel ist, kann nicht wieder mitspielen.

Man muß die Keule nicht auf die Tafel stoßen, oder spielen außer seiner Ordnung, bey Verlust des Spiels.

Eben also muß man nicht seinem Mitspieler zustellen nach der Kugel, auch nicht nach dem Ziel, bey Verlust des Spiels.

Wer vier Fingerbreit von der Schnur stößt, und die Kugel gewinnet, gewinnt zwey Spiele.

Wer auf vier Fingerbreit stößt, und seine oder beyde Kugeln in das Loch stößet, verliert zwey Spiele.

Wer auf vier Fingerbreit durchgehet, und es nicht wehret, ist wohl durchgekommen, sowol im Wiederprallen, als gerade zu.

Der erste, der etwas zum Spiele redet, macht dadurch ein Recht fürs folgende.

Wenn man die Pforte wehren will, und indem eine Kugel durchtreibt, die ist wohl paßirt.

Welcher fünf auf fünf, oder sieben auf sieben zum Spiele kömmt, das besteht in desjenigen Willen, wer der Erste ist, wie ers machen will.

Wenn einer nahe bey der Schnur, und paßiret ist, und eine Kugel spielet, um sie zu gewinnen, aber nicht gewinnet, und das Bret berühret, im Wiederlaufe aber trifft, ist gut.

Man kann nur mit denen aufgehaltenen Kugeln spielen, aus Furcht, zu verlieren.

Wer die Kugel ohne Erlaubniß hebet, der verlieret eins.

Wer das Spiel giebt, oder anders spielen will, der hat verloren.

Man kann im Spielen den Spielstock wohl verändern.

Ein anderes Billard- oder Pielkentafelspiel, genannt: Das Kriegsspiel, Franz. Jeu de la guerre.

Es wird solches unter Acht oder Neun gespielet; dazu muß man eben so viel absonderlich numerirte Kugeln haben, alle so untereinander mengen, und alsdann loosen, wer der Erste und Folgende seyn soll.

Man kann sich nicht vor die Passe legen, falls alle Spieler nicht ein solches zulassen.

Wer eine andere Kugel als seine eigene spielet, verlieret die Kugel und das Spiel.

Wer beyde Kugeln beym Spielen berühret, verlieret die Kugel und das Spiel, und muß die andere Kugel wieder hinsetzen, wo sie vorher war.

Wer über die Kugel weggeht, verlieret die Kugel und den Stoß, und die Kugel muß in ein Loch gethan werden.

Wer eine Kugel gewinnet, und kann hernach zum Ziele gehen, gewinnet das ganze Spiel.

Wer unter der Passe das Ziel erlanget, indem sechs, sieben, oder mehr ist, gewinnet alles.

Man muß die Kugeln auf vier Fingern von der Corde ziehen, die mehrere taugen nichts.

Es ist verboten, dem Gegenspiele beyzustehen, wenn man allbereits durchgekommen ist.

Wer seinen Rang im Spiele versieht, kann nicht eher wieder dazu kommen, als bis in der andern Partie.

Niemand, der zwischenein gekommen ist, kann zum erstenmal die Kugel stoßen, aber desto besser die Passe mit 4 Fingern von der Corde.

Wenn nicht mehr als Fünfe sind, so muß man, ehe man durchgeht, eine Kugel gewinnen.

Wenn nicht mehr als drey oder Vier sind, kann man nicht durchgehen, bis auf die zwey Letzten.

Wenn man durch vier Finger ziehend eine Kugel vorbey geht, so ist es gut.

Wenn man eine Kugel spielet, die rühret und besudelt, so ist die Partie verloren: alsdann muß man die gerührte Kugel bleiben, wo sie hingerollet ist, und wenn sie nicht beyde besudelt worden, so muß man die gerührte Kugel da, wo sie lag, wieder hinlegen.

Wenn einer auf die Seite des Durchgangs eine Kugel paßiren läßt, aus Hoffnung, sie zu gewinnen, so muß man, wo er sie nicht gewinnet, und noch jemand mehr zu spielen vor-

handen ist, sie liegen lassen; und wo niemand vorhanden ist, so muß man selbige auf ihren ersten Ort hinlegen.

Niemand, der einmal überwunden ist, kann währender Partie wieder ins Spiel kommen.

Die gespielten Kugeln gehören dem, der das Ziel erreicht hat.

Die zwey Letzten können aufs neue spielen. Wo es derjenige, der durchgegangen ist, nicht zugeben will, so wird nichts draus; wenn er aber darein willigt, soll er den Vorzug vor dem haben, der nicht durchgegangen ist.

Wer vorhero, ehe es ihm zukömmt, seine Kugel spielet, verliert nur den Strich, und nicht die Kugel.

Wer nach einer Kugel spielet, und sie gewinnt, und im Zurückziehen seines Stocks eine andre Kugel rührt; die soll gewonnen seyn; aber die Kugel dessen, welcher den Coup gespielet hat, muß in ein Loch gelegt werden.

Der Meister nimmt alle Partien nach ihrem Werthe.

Wer einen Stoßstock zerbricht, muß ihn nach dem Werthe bezahlen.

Des Meisters Stoßstöcke sind allgemein.

Le Jeu des Echecs,
oder
das Schachspiel.

Das Schachspiel, welches von den Persianischen Worte Schach, das einen König bedeutet, herkömmt, und von den Persianern Sedrenz, das ist, hundert Sorgen, (weil man dabey viel Nachsinnen haben, und auf unterschiedliche Umstände seine Gedanken richten muß) genannt wird, hat seinen Ursprung aus solchem Lande. Es erfordert aber dieses Spiel eine große Aufmerksamkeit und vieles Nachsinnen, welches ein angenehmer Zeitvertreib für diejenigen ist, die solches recht zu spielen wissen, weil sie dabey weiter nichts hazardiren, als das Mißvergnügen, überwunden zu werden, und doch zu der Ehre, ihrem Gegentheil abzugewinnen, ebenfalls Hoffnung haben.

Man spielet dieses Spiel auf dem sogenannten Brettspiele und dessen 32 weissen und eben so viel schwarzen kleinen viereckigten Rauten oder Feldern.

Die Figuren, mit welchen das Schachspiel gespielet wird, sind insgemein von Holze oder Elfenbein. Zuförderst merket man darunter die acht vornehmsten, von unterschiedener Größe, Benennung und Ordnung, nach wel=

cher ihr Marsch eingerichtet wird. Sie haben acht kleine Figuren bey sich, die man **Fußgänger** oder **Bauern** zu nennen pflegt, und welche vor den Großen rangirt oder hergestellet werden.

Der **König** ist die erste und vornehmste Figur, dessen Verlust das ganze Spiel aufhebet, und selbiges verlieren macht.

Die **Königin** ist die beste und ansehnlichste Figur, sowol ihren König zu beschützen, als den Feind anzugreifen.

Die beyden **Thürme** oder **Elephanten** folgen an Würdigkeit alsobald nach der Königin.

Die beyden **Cavaliers** oder **Springer** sind in großem Werthe, wenn es Anfangs oder mitten in dem Spiele zum Angriff kömmt.

Die beyden **Läufer** gelten fast eben so viel, als die Cavaliers, und leisten oftmals gegen das Ende des Spiels die besten Dienste.

Die **Bauern** oder **Fußgänger** sind die geringsten Figuren, welche doch gleichwohl, nachdem sie wohl angeführt werden, oftmals große Thaten thun.

Die acht vornehmsten Figuren kommen auf die erste Linie des Spielbrets, und zwar setzt man den schwarzen König auf das weiße mittlere Feld, so wie den weißen König auf das schwarze mittlere Feld, die weiße Königin auf das weiße mittlere Feld, so wie die schwarze Königin auf das schwarze mittlere Feld; die beyden Narren oder Läufer auf des Königs und der Königin ihrer Seiten, die beyden Cava-

liers auf die Seiten der Läufer, und nächst den Cavalieren, die Thürme und Elephanten auf den zwey äusserstien Feldern der ersten Linien. Die acht Bauern, welche gleichsam zur Vormauer dienen, und der Andern ihre Beschützung sind, werden auf die andere Linie vor den großen Figuren gestellet.

Des Gegenspielers Armee muß eben also auf der Seite, da er sitzt, gegen seinen Gegenspieler rangirt seyn, doch so, daß der zur rechten Hand stehende Thurm auf einem weißen Felde stehet.

Der **Marsch des Königs** ist von Felde zu Felde, ein Schritt in gerader Linie, und auch überzwerch, er kann auch vor- oder hinterwärts rücken, wenn er nur in seinem Marsch keine Figuren von der einen oder andern Parthey antrifft.

Trüge es sich aber zu, daß er eine feindliche Figur auf seinem Marsch rencontrirt, so kann er solche wegnehmen, und sich auf deren Platz stellen, auch also vor- und rückwärts gerade und überzwerch gehen, wenn er keine Hindernisse vor sich findet.

Der König kann, wenn er noch nicht von der Stelle gegangen ist, roquiren, das heißt, mit einem Thurm, der noch nicht gerückt ist, seine Stelle verwechseln, so daß er zwey Schritte macht, und den Thurm sich dichte an der Seite, wo er hergegangen ist, legen läßt.

Die Königin geht auch gerade und überzwerch von Felde zu Felde, und so weit man will, wenn sie die Passage offen findet. Sie nimmt auch, wenn es ihr gut dünket, alle Figuren mit sich, die sie in ihrem Wege vorfindet, und stellet sich an deren Platz, woraus zu erkennen, daß die Königin die stärkste und beste Figur sey, ihren König zu beschützen, und den Feind anzugreifen.

Der **Narr** oder **Läufer**, welcher auf dem schwarzen Felde steht, kann anders nicht, als in ein ander schwarzes Feld überzwerch fortrücken; jedoch darf er auch auf einmal so weit gehen, als er in seiner Passage nichts antrifft; was er aber antrifft, das nimmt er weg, wenn er seinen Vortheil findet.

Welcher Läufer auf dem weissen Felde steht, der marschiret überzwerch auf dem weissen, gleichwie der andere auf dem schwarzen Felde, und ist nur der Unterschied dabey, daß der eine allezeit auf dem weissen, der andere aber allezeit auf dem schwarzen Felde bleibt.

Die **Cavaliers** oder **Springer** marschiren oder springen von drey zu drey Feldern, zu zählen von dem ersten, da sie abspringen, bis auf das letztere, da sie aufspringen, inclusive, nämlich von dem schwarzen Felde bis auf das weisse, und von dem weissen bis auf das schwarze, nicht zwar in gerader Linie, noch überzwerch wie die Läufer, sondern in Form eines viertel Cirkels, also, daß sie über alle die Figuren springen und paßiren.

Wie sie denn auch dieser Ursache wegen zu Anfange des Spiels gute Streiche versetzen, auch dahero sehr geachtet und gebrauchet werden, durch eine kleine Armee durchzudringen, auch gar bis an den feindlichen König zu gehen, denselben anzugreifen, und manchmal Schach und Matt zu machen, weil man derselben nichts vorsetzen kann, weswegen es allerdings rathsam ist, dergleichen Springer gleich zu Anfange zu gebrauchen, weil alsdann ihre Macht sich besser als gegen das Ende des Spiels erzeigen kann, weil es schon ausgemacht ist, daß zwey Springer allein den König nicht matt machen können.

Die beyden **Elephanten** marschiren von allen Seiten, jedoch nur in gerader Linie und von Felde zu Felde, oder auch so weit, als sie die Passage leer und offen finden, da sie denn nach ihrem Belieben, was sie unterwegens antreffen, wegnehmen können. Es sind aber gemeiniglich diese Thürme oder Elephanten auf den beyden äussersten Enden der ersten Linie in des Königs Quartier, gleichsam zu dessen und seiner Offiziere Beschützung gesetzet, so daß man sie nicht anders gebraucht, als wenn erst unterschiedliche Attaquen und Niederlagen geschehen sind, wie sie denn auch für die besten Figuren nach der Königin gemacht werden.

Die acht **Bauern**, welche auf die zweyte Linie, vor eine jede der oberzählten vornehmsten Figuren gesetzet worden, marschiren zum erstenmal bis über zwey Felder, wenn man will, hernachmahls aber nicht mehr, als von Felde

zu Felde in gerader Linie, nichts desto weniger aber nehmen sie alles hinweg, was sie in der Zwerchlinie von Felde zu Felde vor sich finden. Wenn es sich auch etwan zutrüge, daß sie mit Gefahr ihres Daseyns die letzte Linie des Brettspiels, welches die erste des Gegentheils ist, erreichen und gewinnen sollten, alsdann erwerben sie sich dadurch die Würde eines Capitains, also, daß hernach ihr König sich ihrer eben sowol in seiner Armee bedienen kann, als er zuvor der besten Figuren, die er vielleicht in der Bataille verloren, sich hat bedienen können: sollte es auch die Königin selbst gewesen seyn, welche ihm für einen solchen bis an die äusserste Linie durchgedrungenen Bauer muß wieder gegeben, und auf dieses Bauern eingenommenes Feld an dessen Statt geliefert werden, dergleichen auch mit andern Figuren, die allbereits verloren worden, geschehen kann.

Die Manier im Schach zu spielen, kann nicht wohl mit Worten vorgestellet werden, weil solche von der Phantasie der Spieler dependiret, welche bald diese bald jene Art zu spielen, unter sich gelten lassen und verabreden, und ist also die Praxis die beste und fertigste Lehrmeisterin.

Die besten Spieler sind gemeiniglich diejenigen, welche auf ihren Feind losgehen, und vor allen den König Schach zu machen, seine besten Stücke ihm abzunehmen, und auf alle Weise zu entkräften suchen, also, daß er sich nicht aus dem Schach ziehen, auch nichts vorsetzen kann, und also Schach matt werde.

Das Ausrufen des Wortes **Schach** will so viel sagen, als eine Benachrichtigung zum Aufmerken, welche man aus Respect dem König allein, wenn er in Gefahr ist, und jetzt von einer Figur schachsweise attaquiret wird, zu leisten schuldig ist, damit er sich, so viel ihm möglich, beschützen, das Feld verändern, die feindliche Figur selbst nehmen, oder sich mit einigen der Seinigen bedecken könne; geschiehet solches nicht, so ist er matt, seine Armee geschlagen, und das Spiel verloren.

Es giebt aber dreyerley Arten von Schach, die erste wird genennet der **einfache Schach**, da der König sich beschützet, indem er mit seinen Figuren bedeckt wird, oder da er sich aus dem Felde, in welchem er angegriffen worden, in ein anderes begiebt, oder die Figur, die ihn Schach zu machen trachtet, wegnimmt.

Die andere Art von Schach ist diejenige, welche den König gleichsam erstickt, wenn er sich nämlich ohne Gewaltthätigkeiten eingeschlossen findet, also daß er sich weder rühren noch wenden kann, ohne Gefahr zu laufen, genommen zu werden, wenn ihm auch seine Bedienten und Figuren fehlen, sich durch solche zu bedecken, und er also gezwungen ist, um einen Vertrag zu bitten, welcher denn gemeiniglich so eingerichtet wird, daß der Verlierende die Hälfte desjenigen, warum man spielet, bezahlen muß. Bey vielem wird in diesem Falle das Spiel für remis erklärt, das heißt,

es ist weder gewonnen noch verloren, und wird mit dem Ausdruck benannt; der König ist pat.

Die dritte Art ist Schach und Matt, wenn endlich der König solchergestalt angegriffen wird, daß er sich nicht regen oder bewegen, oder sich mit einigen seiner Bedienten und Figuren bedecken oder beschützen kann, in solchem Falle wird er Schachmatt, und ist das ganze Spiel verloren.

Aus dem, was bisher gesagt worden ist, erhellet, daß das Schachspiel große Vorsicht und Nachsinnen erfordere, und daß man dabey nicht sowol auf den Gewinn, als vielmehr auf die Ehre, zu sehen habe, in einem so scharfsinnigen Spiele Ueberwinder zu bleiben. Wie auch dieses Spiel mit lebendigen Personen zu spielen, und wie unterschiedliche schwer zu entscheidende Vorfälle, in demselben sich ereignen, solches ist in Harsdörfers mathemathischen Erquickstunden Part. VI Quaest 12. desgleichen in seinem deutschen Secretario, Part. X. No. 1. 2. zu ersehen. Nach Olearii Berichte, sollen die Russen dem Schachspiele fast eben so sehr, als die Persianer, ergeben seyn. Beyde werden jedoch von gewissen in dem Westindischen und unter Preuß. Brandenb. Oberherrschaft liegenden Dorfschaften *) übertroffen, als deren Bauern diesem Spiele dermaßen obliegen, daß sie sich

*) Sonderlich sind die Einwohner des Dorfs Ströpke im Fürstenthum Halberstadt, im Amte Zilly, wegen ihrer großen Fertigkeit im Schachspiele bekannt.

auch nicht entziehen, mit den geübtesten Schachspielern, die bey ihnen durchreisen, wes Standes solche auch seyn mögen, sich einzulassen, und merkliche Summen aufs Spiel zu setzen, wobey sie sich aber dieses Privilegium vorbehalten, daß allezeit dem spielenden Bauer ein anderer seiner Nachbarn und Landsleute zur Seiten stehen, und wenn er denselben etwan einen ihm schädlichen Zug vorzuhaben merken möchte, zurufen mag: **Nachbar mit Rath.** Auch hängt ein Theil ihrer Freyheiten von dem Gewinn oder Verlust eines Spiels, das sie durch einen Deputirten alle Jahre spielen müssen, ab.

Der Raum erlaubt es uns nicht die verschiedenen Abänderungen dieses Spieles, die diese jetzt hergesetzten Regeln zu Gründen haben, wie auch eine ausführliche Anweisung, dieses Spiel gut zu spielen, zu liefern; wir begnügen uns daher, unsern Lesern anzuzeigen, daß man in den Buchläden unter mehreren folgende Schriften haben kann;

Anweisung, Schach mit 4 Personen zuspielen.
Das Schachspiel mit 3 Personen.
Hellwings Königsspiel.
Philidors Stamma, und verschiedener andrer Anweisung, das Schachspiel zu erlernen.

Unter allen diesen sind Philidor und Stamma jedem, der das Schachspiel gründlich lernen will, unentbehrlich.

Das Ballspiel.

Dieses zu geschicklicher Bewegung des Leibes, auch Schärfung des Judicii ersonnene Spiel, hat sowol in den alten als in den neuern Zeiten, unter denen rittermäßigen Uebungen vorzüglich Beyfall erlangt.

Im allgemeinen Verstande ist es eine Leibesübung, da man in einem apart dazu erbaueten Hause, welches wenigstens 10 Schuhe lang und 30 breit, im Lichten seyn muß, auch in der Mitte mit einem Netze, die Corde genannt, einer Ellen hoch, die Queere durch unterschieden ist, den Ball auf mancherley künstliche Weise mit Raqueten, oder besonders hiezuverfertigten Instrumenten, einander zuspielet.

Es sind aber dabey hauptsächlich folgende Punkte zu beobachten, als: 1) die Beschaffenheit und die unterschiedenen Arten der Ballhäuser; 2) die Eintheilung und merkwürdigen Oerter derselben; 3) die zum Spiel gehörigen Instrumente; 4) das Judiciren; 5) das Marquiren; 6) die Vortheile und guten Lehren, und 7) der Misbrauch, welche Punkte wir nun nach der Ordnung durchgehen wollen.

Das erste Kapitel.

Von der Beschaffenheit des Ballhauses, und dessen unterschiedenen Arten.

Ein Ballhaus stellet seiner Beschaffenheit nach nichts anders vor, als ein langes schachseitiges großes und ziemlich hohes Gebäude, ohngefähr 45 Ellen lang, und 15 breit, welches auf dem Boden, an denen Wänden, und überall winkelrecht und gerade abgeglichen ist. Insgemein findet man die Mauren aus großen Quadersteinen verfertigt, und den Boden mit steinernen Tafeln oder viereckigten Platten (Carreaux) belegt; bestehet der Boden hingegen nur aus einem gegossenen Estriche, so sind dergleichen Carreaux besonders darauf gezeichnet, weil nach denselben der Marqueur die Nummern, nachdem der Ball da oder dort antrifft, zu zählen pflegt. Von der richtigen und geraden Abgleichung des Bodens hängt es zugleich ab, daß die Bälle, welche darauf hin und wieder geschlagen werden, in ihren Sprüngen gleichsam ihre Gesetze und ordentliche Gänge und Fälle halten, und nachdem sie geschlagen, alsbald auch gehörig zu judiciren sind, da im Gegentheil die Abweichung von dem ordentlichen Gange ein falscher Sprung oder

Hazard genennet wird, wenn der Ball nämlich durch einen Zufall oder Mangel im Ballhause an seinem ordentlichen Sprunge verhindert wird.

Es ist aber nicht ein Ballhaus wie das andere, und man hat, sonderlich in Frankreich, gar mancherley Arten derselben, welche das Spiel sehr unterschieden machen. Die vornehmsten Arten sind folgende:

1) Ist die allgemeine Art, daß inwendig in so einem langen schachseitigen, und mit Quader oder Estrich gepflasterten Hause zur linken Hand und oben queer vor eine Gallerie, ungefähr Mannes hoch, hingehet, welche oben mit einem schrägen Dache von Brettern bedecket wird, doch also, daß die obere Queergallerie bloß steinern, und bis unter das Dach zu ist, da hingegen

2) Die andere Art darinnen bestehet, daß die obere Queergallerie unten durch offen ist, wie besonders in Frankreich dergleichen Ballhäuser sich häufig finden. Es ist aber hier für einen Spieler weit des avantageuser zu spielen. Ferner giebt es

3) Auch eine Art Ballhäuser, welche mit dem Namen Tambour belegt werden, indem an der rechten langen Seite oben, welches sonst vers le jeu genannt wird, eine Ecke von einer Elle ohngefähr schräge herausgehet, so daß die daranstoßenden Bälle, anstatt nach dem obern

Loche, die Grille genannt, zu gehen, daselbst anstoßen, und ehe man sich es versiehet, hinüber nach dem dernier fahren, und daher den Spieler mehr ermüden.

4) Ist auch noch dieser Unterschied, daß einige Häuser sehr klein, einige aber sehr groß sind. In den ersteren hat man sich wegen des Forcirens wohl vorzusehen, denn wenn da ein Ball im Pariren verfehlt wird, und den Leib des Spielers trifft, so kann er ihn in der Nähe gar todt schlagen, zumal, da der beste Marqueur oft nicht im Stande ist, dergleichen Ball zu pariren.

Oben herum in den Ballhäusern, und gleich unmittelbar auf denen Mauern, befinden sich noch gewisse Gallerien, auf welchen man herumgehen kann, und welche geordnet sind, daß die so hoch in die Höhe geschlagenen Bälle dahin fallen und aufgefangen werden können, wiewohl dieses für einen Fehler im Spielen gehalten wird, zumal wenn der Ball in den daselbst befindlichen Netzen vor den Oeffnungen, wodurch das Licht ins Ballhaus fällt, sich verfängt.

Das zweyte Kapitel.

Von der gewöhnlichen Eintheilung des Ballhauses, und jedes Orts Benennung.

Die Eintheilung eines Ballhauses und die Benennung eines jeden Orts in demselben sind die nöthigsten und unentbehrlichsten Stücke bey dem Ballspielen.

Ein Ballhaus ist ein langes mit einem Queerdach versehenes Gebäude, davon Folgengendes zu bemerken ist:

1) Die Mitte, (le Milieu) als woselbst das Ballhaus in zwey gleiche Theile die Queere abgetheilet wird, welches die zwey Schiele genennet werden. Solche Abtheilung geschiehet aber durch ein langes dichtes Netz, die Corde genannt, das an einem starken Seile ein und einer halben Elle ohngefähr, in der Mitte an beyden Enden aber wol drey Ellen hoch, queer überzogen ist. Wie hoch und wie tief die Corde sich in der Mitte befinden soll, davon ist diese Regel zu merken: daß ein ander untern Wand stehender mit den Augen genau über solche Corde hinweg an das gegenüber befindliche Untertheil der Mauer sehen soll, welches nach der Meßkunst die Hälfte des Mannes bis zu den Augen ungefähr beträgt. In einem klei-

nen Ballhause wird wegen der Gefahr des Forcirens eine höhere Corde erfordert, als in einem großen, und überhaupt ist hierbey nach jedes Ballhauses Größe die richtige Höhe und Proportion auszusuchen.

2) Die durch die Corde von einander abgesonderten zwey Plätze werden ferner nach der Länge des Ballhauses wieder in zwey gleiche Theile abgetheilet, damit, wie insgemein geschiehet, ihrer Viere im Ballhause spielen können, und sodann ein jeder sein Revier in jedem Theile hat, so daß im Scharfspielen à quatre (mit Vieren) einer seinen Nachbar nicht weiter secundiren darf, als was er vom mittlern Strich an, woselbst der eine Fuß noch stehen muß, und etwa einen Schritt darüber, mit dem andern Fuß erlangen kann. Es ist jedoch hierbey das Einlaufen gänzlich ausgenommen, wie denn solches ohnehin im Scharfspielen gewöhnlich ist.

3) Man theilet ferner das Ballhaus ein in die sogenannte Hauptspiele, davon das **Obere** bey der Queergallerie am desavantageusesten ist, weil alle Bälle, die zum andern Sprunge da hineinfallen, alsobald verloren sind; da hingegen

4) Das **untere Spiel** in 14 Carreaux oder Steine eingetheilet ist, welche mit Zahlen von 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. und 15. bemerket sind, woselbst ein Ball,

wenn er gleich zweymal daselbst springet, noch nicht verloren, sondern eine Chaſſe wird. Letztere besteht darinnen, daß der Ort, auf welche Zahl der Ball fällt, alsbald von dem Marquer mit den Worten: Chaſſe à quare Carreaux (oder auf sechs, wo er hinfällt) alsbald ausgerufen, und wenn das Spiel sich ändert, und beyde Spieler paßiret, erst nun solcher Ball nochmalen gespielet wird.

5) Noch eine Abtheilung des Ballhauses findet sich an und nach der Galerie der langen Seite des Ballhauses, welche die ganze Länge des Ballhauses beträgt, in deren Mitte eine Säule ist, an welcher die Corde gebunden ist, und an deren beyden Seiten, verschiedene Abtheilungen sich befinden: die beyden ersten an der Säule anstoßenden machen die erste Unterscheidung der Gallerie aus, welche en premier genannt wird, die folgenden beyden daran stossenden heissen die Portes, oder Thüren genannt, so, daß, wenn der Ball dahin kommt, es à la porte genannt wird; die beyden folgenden daran anstossenden machen die zweyte Unterscheidung, le ſecond oder au ſecond genannt, und die daran anstoßenden, die letzte Unterscheidung, oder au dernier, aus, das Uebrige von der Länge der Gallerie ist steinerne Mauer. Man hat hierbey noch zu merken, daß le premier, ſecond und dernier, jedes sich wieder in zwey gleiche Theile theilen, und allemal mit

Strichen an der Wand zu beyden Seiten der Länge des Ballhauses, wie die ersten Eintheilungen, marquirt sind, da dann der äussere Theil, nach der Corde zu, jedesmal zum Unterschied: au dernier à remettre genannt wird.

Um die ganze Seite des Spiels an sich wohl zu unterscheiden, hat man zu merken, daß das obere Spiel, oder die ganze Oberhälfte des Ballhauses, wo das Queerdach ist, vers le jeu genannt werde, dahero alle dahin kommende Chassen, wie unten mit mehrern erläutert werden soll, Chasses vers le jeu genannt werden, und dabey insonderheit auch die Redensart Chasse vers le jeu du second &c. andeutet, daß die Chasse im obern Spiel sey.

In nurbesagtem obern Spiel befinden sich auch noch kleinere Eintheilungen in dernier, jedoch nur von 1. 2. 3. bis auf 4 Carreaux.

Zuletzt sind 6) bey der Eintheilung des Ballhauses noch einige besonders remarquable Oerter wohl zu beobachten, welche meistens Löcher genannt werden.

Das erste befindet sich an der obersten Queergallerie zur rechten Hand. Es ist ein viereckigtes offenes Loch, hinter welchem sich ein schwarzes Tuch (la Grille) befindet. Dieses Loch zu vertheidigen, gebühret demjenigen, der in dasigem Spiele spielet, sonst wird der hineingehende Ball und Fehl ihm zugerechnet, so oft solches geschiehet.

In eben dieser obern Queergallerie und Mauer ist ferner, jedoch nur in gewissen Ballhäusern, ein kleines rundes Loch, wohinein die Bälle vom Dache gehen. Es kömmt hierbey auf die Geschicklichkeit des im untern Spiele servirenden Spielers an, indem, wenn ein Ball daselbst hineingehet, solcher dem im obern Spiel stehenden, dafern dieser solchen noch nicht nimmt, als ein Fehler angerechnet wird.

Im untern Spiel sind an der untern Queermauer unten am Boden erstlich le Trou, oder ein kleines Loch, etwan einer Elle ins Gevierte groß, mit welchem es eben die Bewandniß, wie mit der Grille hat, maßen es auch selbiger gleich gegenüber stehet. Ferner ist auch zur Linken in der Ecke ein langes Brett, l'ais genannt, an welchem der Ball auch, sobald er solches ohne Aufspielen berühret, verloren gehet.

Das dritte Kapitel.

Von den Instrumenten bey dem Ballspiel.

Diese bestehen vornämlich in Bällen und in Raquets, womit die Bälle fortgeschlagen werden.

Die Bälle sind durch und durch von Tuch zusammengewickelt und festgeschlagen; ihre Güte besteht darinnen, daß sie hart, und einer dem andern gleich sind: auch ist zu merken, daß solche Dutzend und halbe Dutzendweise gerechnet werden, jedes Dutzend um seinen gewissen Preis.

Unter den Raquets werden die Pariser für die besten gehalten, weil solche sehr nett sind, und einen guten Nachdruck haben, wiewol sie etwas schwerer sind als die Deutschen; letztere taugen dagegen gar nicht, wo sie nicht mit Pariser Saiten bezogen worden. Die leichten und andere dergleichen Raquets, sind zwar vielen Spielern angenehm, jedoch begehet man mit selbiger in Partien, auch Coupiren, viele Fehler, weil sie leicht in der Hand herumfahren, und den Ball nicht so wohl poußiren. Das vornehmste im Spiele ist, das Raquet wohl zu halten, gehörig herum zu werfen, und, wie es sich gebühret, in allen zu führen, wie denn hieran so viel gelegen ist, daß diejenigen, welche das Raquet zu führen im ersten Anfange nicht recht begreifen, gegen einen andern, der

damit gehörig umzugehen weiß, sich im Spiele jedesmal unterscheiden, und selten zu einer rechten Stärke im Spiel gelangen, da das Raquet wohl halten, beynahe schon für das halbe Spiel zu achten ist. Die Regel davon ist: daß die Hand am Stiel mit dem Daumen fest zu seyn und schließen soll, daß der Theil zur rechten Hand des Raquets etwas auswärts stehen, und im Schlagen das Gelenke niemals weiter hinein, als die Spitze oder das Obere des Raquets gehe, worüber sowol, als über das Herumwerfen, Revers genannt, die Praxis ein Mehreres an die Hand geben muß. Noch ist zu merken, daß die zwey unterschiedenen Seiten des Raquets besondere Namen haben, wie denn die eine Seite, welche allemal gerade, und zugleich zu ersehen ist, Droit genannt, auch stets inwendig, wenn man gerade schlägt, genommen wird. Die andere Seite zeiget nichts als Knoten, und heißet le Revers, oder le Travers; man bedient sich derselben, um zu wissen, wer oben oder unten im Anfange der ersten Partie zu stehen komme, indem einer von den Spielenden, oder auch der Marqueur, beym Anfange des Spiels das Raquet hinwirft, und fragt: Droit ou Revers, das ist, welche Seite des Raquets man erwählen wolle, worauf man sich die erwählet, welche man will: fällt nun, nachdem man das Raquet geworfen, das, was man erwählet hat, so kömmt man an dem Ort zu stehen,

wo das kleine Trou (das Brett) ist, oder unten, der andere Spieler aber oben, wo die Queergallerie ist, da denn bereits oben angeführet worden, wie das untere Spiel vor dem andern weit vortheilhafter sey.

Außer dem Raquet gebrauchen erfahrne und künstliche Spieler auch einen Stock, oder ein zugeschnittenes Holz, le Battoir, jedoch ist solches blos für gute Spieler, und nur die Avantage gleich zu machen, wenn nämlich ein Spieler so stark ist, daß er gegen den andern allemal gewinnt. Um nun solche Stärke zu mindern, muß er mit einem blossen Holze spielen, imgleichen mit einem Körbchen, welches nichts anders, als ein Lichtkorb ist, in welchem die Bälle allezeit aufgefangen, und wieder heraus über die Corde in die Winkel herumgeworfen werden. Es ist dieses eine besondere Kunst, und erfordert viele Beurtheilung.

Unter andern wird es auch eine sonderliche Schwäche des Spielers für einen starken Spieler, wenn er entweder den Gegentheil auf das halbe Ballhaus spielen muß, und jeder Ball der auf den andern Sprung über den mittlern Strich gehet, verloren ist, so à demi jeu genennet wird, oder aber, wenn er sans toucher les murailles, das ist, ohne die Seitenmauern zu berühren, spielen muß, da hingegen dem andern solches frey stehet, welche letztere Art eine der größten Avantagen giebt.

Das vierte Kapitel.

Vom Judiciren, und worauf es bey dem Ballspiel hauptsächlich ankomme.

Die Bälle, wenn sie nur mit dem Raquet geschlagen werden, springen und fallen, sobald sie auf den mit Quadern oder Estrich belegten Boden, oder auch an die Mauer kommen, wegen ihrer beynahe steinartigen Härte, ganz ungemein, daß die angehenden Spieler in nicht geringe Verwunderung gerathen, und um selbige wieder zurück zu schlagen, Anfangs die Kreuz und die Queere nach solchen laufen, und dennoch den Ball kaum zum Schlagen habhaft werden. Dannenhero ist nöthig, daß man den Ball, und hauptsächlich dessen Sprung, vorhero wohl beurtheilen, auch den Grund davon hinlänglich einsehen lerne, damit der Ball ohne Mühe dem Gegner wieder zugespielt werden könne. Die Hauptsache hierbey beruhet einzig auf der Meßkunst, und ist hauptsächlich in den Winkeln und dem Zurückprallen oder der Repercußion gegründet, doch also, daß jeder Ball überhaupt entweder ordentlich oder regulair springet, oder auch auf andere und irregulaire Manier, nachdem er geschlagen, von dem ordentlichen Sprung verhindert, oder in der Luft gedrehet wird. Der Ball springet ge-

rade und ordentlich, wenn er gerade weggeschlagen wird, worauf er denn in der Luft auch ganz gerade, ohne daß er sich dreht, fortflieget, und auch also wieder auffällt, und daher ganz regulair zu beurtheilen ist, nachdem er hoch oder niedrig, schräg oder gerade herab aus der Luft kömmt. Die andern Arten hingegen, da der Ball irregulair springet, geschehen auf vielerley Weise, so genau zu beobachten, und worinnen das Hauptwerk im ganzen Spiel und das Judiciren besteht. Hiervon ist die erste irregulaire Art, wenn der Ball nicht gerade vor sich geschlagen, sondern zugleich gezogen und geschnitten wird, und zwar von oben herunterwärts, welches coupiren genennet wird, wodurch der Ball, wenn er gleichsam eingehauen wird, sich in der Luft rückwärts unzählig und scharf drehet, und daher sobald er auf die Erde kömmt, aufgehalten wird, und ganz in der Tiefe auf der Erde fortkriechet, so daß selbigen wieder fortzuschlagen und aufzunehmen, dem Gegner sehr schwer wird, und er daher, dafern er ihn nicht alsobald recht, wie er springen wird, judicirt, meistens selbigen verfehlet; auch ist bekannt, daß, je schärfer der Ball coupiret oder geschnitten wird, je schlimmer und schneller er gehet. Weiter wird der Ball auch von der Seite im Schlagen in die Luft gedreht, wenn er nicht von oben herunter, sondern von der Seite her, geschnitten wird, daß nämlich jemand zwischen den

Ball und seinem Leibe die Queere durchfähret, und den Ball von der Seite mit einem Druck schneidet, da er denn in der Luft sich von der Rechten zur Linken drehet, auch dafern er scharf also geschnitten und gedrehet wird, selbst in der Luft kaum fähret, wo er aber auffällt, keinesweges gerade, sondern ganz krumm, auf welche Seite er sich in der Luft drehet, springet, und sobald der Schlag erfolget, auch also zu judiciren ist, sonst wird er verfehlet und verloren.

Gleichergestalt wird der Ball auf die dritte irregulaire Art geschnitten von der linken zur rechten Hand, sonderlich wenn man mit denen Knoten oder Revers mit verkehrter Hand schläget, da er denn im Aufspringen auch auf selbiger Seite, wohin er geschnitten ist, springet, und sogleich nach dem Schlage also zu beurtheilen ist, wie der denn von der Linken zur Rechten auch, und umgekehrt geschnitten und gedrehet wird, wenn er in der Luft hoch, im Serviren aufs Dach, oder auch en volant (im Fliegen) gehauen wird.

Die vierte Art ist, wenn der Ball von unten in die Höhe hinaufwärts geschnitten wird, da er denn im Aufspringen noch einmal so hoch, als ordentlich, springet, welches zu practiciren er mit dem Raquet gleichsam geschleudert wird, da man nach Möglichkeit dem Balle von unten herauf einen jähligen Druck giebt. Mit dieser Art kann man dem Gegner wie ein Pfeil

auf den Hals kommen, weil ein solcher Ball überaus geschwinde fähret, und ausserordentlich große Sprünge thut.

Ueberhaupt sind die geschnittenen und gedreheten Bälle nicht nur beym Aufspringen auf die Erde, sondern auch beym Aufspringen an die Wand, genau zu beobachten, um daraus zu judiciren, ob sie, nachdem sie in der Luft gedrehet und geschnitten werden, an die Wand vorwärts, seit- und abwärts, oder rückwärts springen werden.

Endlich aber wird auch ein Ball nicht nur vom Raquet, sondern auch wenn man ihn schräge an die Wand schlägt, wirklich im Anschlagen gedrehet, wornach er im Aufspringen alsbald zu judiciren ist, und nennt man solches bricoliren, als welches den Sprung des Balles nicht wenig removiret und verändert, daß, wenn ein Ball an die hintere Mauer scharf von unten hinauf über die Corde bricoliret wird, er im Aufspringen wieder rückwärts, woher er gekommen, springet, als wovon die Schneidung der Mauer die einzige Ursache ist.

Das fünfte Kapitel.

Vom Marquiren und der Art wie das Ballspiel gespielet und gezählet wird.

Wenn nun endlich die Schläge gezählet werden, so sind eigentlich nur zwey Arten, auf welche dieses Ballspiel gespielet wird, davon die erstere das **Pelotiren**, die andere Art die **Partie** heißt. Beydes geschieht mit zweyen, dreyen, und am meisten mit vier Personen, wobey denn der Marqueur in der Gallerie die genaueste Obsicht zu halten hat.

Das Pelotiren kommt darauf an, daß jeder ein Loch sich zu defendiren vornimmt, als die zwey untern Spieler, der eine das Trou, der andere die dernier, oder das Brett l'ais genannt: die obern beyde, der eine die Grille, oder das größte viereckigte Loch, der andere die dernier. Solchermaßen werden jedesmal 2 Dutzend Bälle unten in den Kasten an der dernier gegeben, mit Ausrufung tout de bon quatre premiers, da dann die ersten vier Bälle, welche in die Löcher, oder auch auf die obere Gallerie fahren, demjenigen, der sie in das Loch, welches er defendiret hineinläßt, die andern aber demjenigen, welcher solche auf die Gallerie und in die Netze schlägt, angeschrieben

und zu bezahlen zugezählet werden, welche Uebung vornämlich dienet, des Spieles Anfang zu lernen.

Die andere Art ist das **Partiespielen**, welches geschiehet entweder seul à seul, das ist, ihrer zwey allein gegen einander, oder un contre deux, einer gegen zwey, oder à quatre, mit Vieren.

Hierbey ist vor allen die Frage von der Avantage, indem gemeiniglich einer stärker und erfahrner im Spielen ist, als der andere. Die einander gleich sind, spielen but à but, das heißt auf gleich die Avantagen hingegen, welche man einem vorgiebet, sind ½1, 1½, 2, 2½, 3 Schläge, oder nach dem Französischen Ausdrucke: demi quinze, quince, demi trent; trent, demi quarant, cinq, quarant cinq; ferner ein, zwey, drey Spiele gegen keines, theils allein, theils noch von obiger Avantage eine dabey; imgleichen das halbe Ballhaus, das Serviren, (Servir) auf jwey Dächer, ohne die Seitenmauren zu berühren, (sans toucher les murailles) desgleichen auch, durch die Beine alle Bälle zu nehmen, mit dem Battoir oder zugeschnittenem schmalen Holze, wie auch mit dem Körbchen.

Nachdem nun die Avantage gegeben wird, so hat solches der Marqueur zu beobachten und demnach zu marquiren.

Die Regeln von der Partie sind folgende:

1) Wird geworfen, wie oben bereits gesagt ist, wer unten oder oben zu stehen komme, mit dem Raquet Droit oder Revers.

2) Wer unten stehet, serviret, das ist, er spielet allemal den Ball aus, und zwar aufs Tuch, jedoch so schlimm er kann, daß selbigen der Gegner nicht über die Corde bringen könne.

3) Fällt der Ball vom Dache auf den andern nicht über den Queerstrich bey der dernier vers le jeu, und es geschiehet solches zweymal hinter einander, oder der Ball berühret das Dach nicht, so verlieret über solchen zwey Fehlern der Servirende einen Schlag.

4) Es wird bedungen, ob alle Services müssen genommen werden, welches à tout prendre genennet wird, oder ob man zwey hinter einander könne passiren lassen.

5) Die folgende Partie bestehet aus Spielen, und jedes Spiel aus Schlägen, und zwar

6) Wer am ersten nach erhaltenen zweyen Schlägen noch zwey hinter einander gewinnet, hat ein Spiel, und wer nach zwey erhaltenen Spielen noch zwey am ersten hinter einander bekömmt, erhält die Partie.

7) Bekömmt aber einer ein Spiel, oder auch einen Schlag über die ersten zwey, und der andere gleich darauf eben dergleichen, so wird es in Schlägen à deux, oder im Spie-

len à deux jeux, darauf das folgende Spiel l'avantage de jeux, oder in Schlägen l'avantage genennet, und eben so à deux, oder à deux de jeux, so lange der eine nicht zwey Spiele gleich hinter einander bekömmt, denn alsdann ist erst die Partie gewonnen.

8) Ein jeder Ball muß in der Partie nicht mehr als einmal springen, darauf er alsbald genommen werden muß, wie denn auch im Ballotiren der Ball, so doubliret, oder zweymal gesprungen ist, ehe er verschlagen ist, oder in ein Loch gehet, nicht gilt. Im Partiespielen ist aber

9) Noch diese Freyheit, daß ich den Ball kann fahren und zweymal springen lassen, daraus eine Chasse wird, das ist, ich muß passiren, und muß den Ball hinter den Ort so lange im Schlagen weiter bringen, wo die Chasse bereitet worden, bis es der Contrepart, nicht mehr verwehren kann, alsdann wird er mir, als gewonnen, zugerechnet; fällt er hingegen heraus nach der Corde zu, und über den bemerkten Ort der Chasse, auf den andern Sprung, so ist er verloren.

10) Obgleich eine Chasse durch den doppelten Sprung eines Balles geworden ist, so darf man doch nicht eher passiren, bis der eine im Spiel quarant cinq hat, oder zwey Chasses geworden sind.

11) Auf den andern Sprung wird allemal eine Chasse, doch nur wo der Platz einen Na-

men hat, als sous la Corde, wenn der Ball auf den andern Sprung rückwärts die Corde berühret, oder so knapp auf die Corde aufgeschlagen wird, daß er noch hinüber kömmt. Die folgenden Chassen sind au premier à remettre oder le bal à gagner beym ersten Loch, à la porte au second, au dernier, und eben so vers le jeu, imgleichen Chasse au pied, das ist unten an dem untersten der Mauer, Chasse à un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, onze, douze, treize, quatorze, quinze Carreaux, auch vers le jeu, à un, deux, trois, quatre Carreaux, welches alle diejenigen Plätze durch das ganze Ballhaus sind, wohin die Bälle springen, und also marquirt werden.

12) Das Marquiren der Schläge, wie sie von den Spielenden verloren werden, sind auf folgende Art, als quinze à rien, eins um keines; quinze à un, eins um eins; trente à quinze, zwey um eins; trente à un, zwey um zwey; quarant cinq à trent, drey um zwey; à deux, drey um drey; l'avantage, eines mehr, à deux wieder gleich, l'avantage, eines mehr, le premier jeu, das erste Spiel.

13) Die Spiele werden wieder auf folgende Art gezählet, le premier jeu das erste Spiel; jeu à jeu, Spiel um Spiel; deux jeus à un, zwey Spiel um eines; à deux jeus, zwey Spiel um zwey; à deux jeus zwey Spiel um zwey; l'avantage de jeu, Avantagespiel; Partie, Gewinnen.

14) Es ist bekannt, daß, wie in allen Spielen, immer einer das Spiel besser kann, als der andere, es auch hier also ist, dahero einer dem andern zur Avantage etwas vorgeben muß: diese Avantagen sind nun demi quinze; demi trente; trente; demi quarant cinque, oder quarant cinq; imgleichen un jeu à point; deux jeus à point; trois jeus à point.

15) Wenn die Avantage auf halbe Schläge ankömmt, als demi quinze, oder trente &c. so wird in einem Spiel der halbe Schlag bis auf das andere versparet, also zählt man im ersten Spiel nichts, im andern ganz quinze, und so wechselsweise.

16) Auch gehören unter die Avantagen eine Bisque, das ist, ein Schlag, welcher 15 gilt, und den ich, wenn ihn der andere mir zum voraus gegeben hat, nehmen kann, mitten in der Partie wenn und wo ich will, und wenn er mir nütze ist. Mehrere Avantagen sind Services auf zwey Dächer, auf halbe Ballhaus, sans toucher les murailles (ohne die Mauern zu berühren) mit dem Battoir, durch die Beine, mit den Körben u. s. w.

Das sechste Kapitel.

Von einigem Vortheil beym Ballspiel.

Diese bestehen hauptsächlich in den Arten, dem Gegner einen Rang abzulaufen, da denn zu wissen:

1) Daß die Avantage oder das Vorausgeben vortheilhaft zu bedingen, und des Gegners Spiel oder Stärke wohl auszukundschaften ist, ehe um Geld gespielt wird, weil die Spieler insgemein ihr Spiel anfänglich verstellen.

2) Daß bey einem, der mit dem andern zugleich nicht spielen kann, un jeu à points, oder auch mehr Spiele vorzugeben, keine Avantage heißt, weil, wenn er auch gleich nicht spielen kann, er auch kein Spiel mehr dazu gewinnen wird.

3) Daß das douce-Spiel in die Winkel, wenn kein Ball die Wand fast berühret, oder wenigstens nicht die hintere Wand, das allerstärkste Spiel sey, und den Contrepart mit Laufen sonderlich fatigire.

4) Daß derjenige, welcher unten stehet und serviret, mehr Avantage hat als der, welcher oben stehet und dieselben nimmt.

Das Verkehren im Brettspiel.

Es wird dieses Spiel das Verkehren genannt, weil man zum öftern, wenn man meinet das beste Spiel zu haben, es versehen, oder sonst einen unglücklichen Wurf thun kann, also daß, ehe man sichs versiehet, das Beste sich in das Schlimmste verändert und verkehret. Doch kann dieser Name noch wahrscheinlicher daher kommen, weil man nicht vor sich, sondern auf des Gegentheils Seite, die Steine anfängt einzuspielen, und zwar von der Rechten zur linken Hand.

1) Wie es gespielet wird.

Es wird auf eine und die andere Art gespielet, da man nämlich beym Anfange des Spiels verabredet, entweder mit fünf blossen Steinen, oder nur mit fünf Bänden zu spielen. Das erstere wird das mit fünf bloßen zu spielen geheissen, da man mit fünf einzelne Steine vom Hause oder Mahl haben muß, ehe man zum Bande gelangen kann. Mit 5 Bänden zu spielen ist, daß man nicht mehr als 5 Bände machen kann; macht man aber deren mehr als fünf, es sey aus Versehen oder sonst, so kann der andere auch die Bände schlagen, wie wir unten weitläuftiger erwähnen wollen.

Wiederum wird dies Spiel auch mit sechs oder mehr Bänden gespielet, und man bindet, wenn man kann und will, ob man schon keine fünf bloßen vom Hause hat.

2) Von Setzung der Steine.

Wenn man dieses Spiel anfängt, so setzet jeder seine 15 Steine an seines Gegners Seite auf das erste Feld, welches an desselben linker Hand ist, und dieser richtet seinen Satz eben so gegen des Andern linke Hand. Beyde spielen sodann ihre Steine nach eines Jeden Seite herüber, allwo sie denn die Bände machen können.

Wenn z. E. 5 oder 4, oder ungleiche Augen geworfen werden, so kann man mit beyden Steinen vom Hause setzen, und fängt man von dem ersten ledigen Felde an zu zählen, oder man setzt einen Stein vom Hause auf 9, oder sonst, nachdem man ungleiche Augen wirft. Wirft man aber zwey gleiche, so werden dieselben viermal gesetzet, als: Ich werfe z. E. zwey Fünfen, so kann ich viermal 5 setzen, und spiele mit 1, 2, 3 oder 4 Steinen fort, nachdem ich meinen Vortheil sehe, um entweder die Hucke oder Ecke an meines Gegners Seite und rechten Hand zu kriegen, um allda einen Band zu machen, oder sonst 2 oder 3 von des andern seinen Steinen zu schlagen. Man thut inzwischen dieses im Anfange nicht gern, es sey denn, daß man einen Hinterhalt von seinen Steinen, oder einen andern Band schon hat, daß man den andern mit

Schlagen aufhalten könne. Man muß auch alle Augen, die man wirft, setzen, es sey denn, daß man nicht setzen kann, als z. E. ich werfe Anfangs 5 und 1, und setze mit einem Steine vom Hause auf 6, werfe ich darnach zwo 6, so kann ich nichts setzen, so wie man auch nicht setzen kann, wenn man aus dem Brette geschlagen ist, wie wir im Folgenden zeigen werden. Man muß sich Anfangs hüten, daß man nicht viel bloße Steine setze, weil, wenn der andere gern schlägt, und es ihm ein wenig glücket, es schwer fällt, wieder einzuwerfen, also, daß der andere darüber einen Band nach dem andern macht, und man aus Furcht, doppelt zu verlieren, einzeln verloren geben muß.

3) Vom Herausschlagen der Steine.

Wenn ich einzelne Steine stehen habe, so kann sie der andere allezeit herausschlagen, wo er welche von seinen Steinen hinter denselben stehen hat, und die Augen darnach wirft, daß er sie erreichen kann, also, daß ich wieder einwerfen muß, da ich, was ich anfänglich, als ich vom Mahl gespielet, 1 gezählt habe, 2 werfen und zählen muß. Diese herausgeschlagene Steine werden **bloße** genannt.

Von den Bänden, und wie sie gemacht werden.

Wenn ein Spieler 2 oder mehrere von seinen Steinen zusammen in ein Feld setzet, so heißt solches ein Band.

Man kann aber auf seines Gespielers Seite seinen Steinen keinen Band machen, außer in der Ecke oder Hucke an desselben rechter Hand, und wird diese Hucke als 11 vom Hause oder Mahl gerechnet.

Es ist aber zu merken, daß man zuförderst darnach trachte, wie man an der Hucke an seines Gegners Seite einen Band mache, oder mehr Steine, auf einander setze, auf daß man, wenn allda posto gefasset worden, desto füglicher herüber an seiner Seite Bände machen könne.

An seiner Seiten in beyden Theilen des Bretts kann man seine Bände machen, und gehet man von der linken bis zur rechten Hand in dem andern Theil des Bretts mit seinen Bänden, dieselbe, so viel möglich, zusammenhaltend, also fort, bis man zum Ausnehmen kömmt, wie wir hernach melden wollen.

Fängt man nun an, herüber an seiner Seiten Bände zu machen, so muß man das Feld, worauf des Gegenspielers aufgesetzte Steine stehen, als ob dasselbe nicht ledig wäre, mitzählen, als z. E. ich würfe zwo 1, und wollte aus der Hucke von meinen Steinen einen Band machen, so gehet es nicht an.

Es ist auch zu merken, daß ich sehe, wie ich meine Bände an meiner linken Hand bey einander halte, und nicht mit denselben fortrücke, es sey denn, daß der andere viel bloße Steine habe, und zu meinem Vortheil nicht einwerfen kann; denn alsdann ist es rathsam, daß

ich allmählich mit den meinen fortrücke, jedoch dabey allezeit 2 oder 3 von meinen Steinen zum Hinterhalt, meines Gegners Steine zu schlagen, behalte. Habe ich aber keinen Hinterhalt und keine bloße Steine, so muß ich einen und den andern von meinen hintersten Bänden brechen, auf daß, wenn der andre schlagen muß, ich wieder frische Steine vom Mahl auszuspielen kriege, und mit Fug hinter des Andern seine bloßen, dieselben zu schlagen, komme. Hat aber der Andere auch ein gutes Spiel, und seine Bände beysammen, so hüte ich mich, so viel nur möglich, daß ich, wenn alle meine Steine herüber sind, keinen bloßen habe, sondern meine Bände zusammen halte, und mit denselben in dem andern Theile des Bretts an meiner rechten Hand fortrücke, damit der andere, wo noch einer oder mehr von seinen Steinen hinter meinen stehen, keinen bloßen von meinen Steinen schlage, weil es öfters kömmt, daß man doch, wenn man auch fast alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, wie an seinem Orte gemeldet werden soll. Zeigt sich der Fall, daß man, indem der Andere viele bloße hat, doppelt gewinnen könnte: so mache man ihm Platz einzuwerfen, damit er, wo er nicht über die Bände gelangen kann, mehr bloße vom Hause setze, oder einen oder mehrere von seinen Bänden, wo er sie hat, aufbrechen müsse, wobey ich mir denn allezeit 2 oder 3

bloße von meinen Steinen zum Hinterhalt, denselben, wo es nöthig ist, zu schlagen behalte, damit er also mehr bloße Steine kriege, als er einwerfen kann; ich muß aber Platz haben, mit denselben fortrücken zu können. Sehe ich aber bey Fortrückung meiner Bände sobald keinen Vortheil, so behalte ich sie fürs erste lieber an meiner linken Hand, und sehe zu, wo ich meinen Gegenspieler viele bloße herausschlage, und er also aus dem Brett komme. Er kann deshalben eher nicht mitspielen, bis ich Raum gemacht habe; unterdessen aber kann ich mir ein festes Spiel machen.

5) Wie man aus dem Brett geschlagen, oder zum Junker gemacht wird.

Man heißt Junker, oder ist aus dem Brett geschlagen, wenn man mehr bloße oder herausgeschlagene Steine hat, als ledige Felder, worauf man wieder einwerfen kann, als z. E. Ich habe 3 Bände an meiner linken Hand stehen, und mein Gegner hat drey oder mehr bloße Steine, so kann er nicht eher einwerfen, bis ich weiter fortgerückt bin, oder einen von meinen Bänden zerbrochen habe; mache ich aber mehr Bände, als wir uns anfänglich verglichen haben, so kann der andere auch, nachdem er wirft, meine Bände schlagen, oder ich muß 2 Steine von meinen Bänden, die er verlangt, herausnehmen.

6) Wie die bloßen wieder eingeworfen werden.

Wenn man etliche bloße von seinen herausgeschlagenen Steinen hat, so kann man nicht eher weiter fortspielen, als bis dieselben wieder eingeworfen sind; sie werden aber auf folgende Art und Weise eingeworfen:

Fürs erste müssen ledige Felder oder Raum da seyn, denn wo der andere Bände stehen hat, da kann ich keinen von meinen Steinen hinsetzen, überdies muß ich nicht weniger ledige Felder als bloße haben: denn, wo das ist, so kann ich nicht mitspielen, und muß so lange warten, bis der andere mit seinen Bänden fortgerückt ist, und mir Raum einzuspielen gemacht hat, wie wir schon vorhin gemeldet haben.

Weiter ist es mit dem Einwerfen also beschaffen, daß, wenn ich z. E. einen, zwey oder mehr von meinen Steinen auf meines Gegenspielers Mahlorte stehen habe, ich, wo ich zwey werfe, nicht darauf setzen oder einwerfen kann; werfe ich 2 und 1, so kann ich den 1 nicht einsetzen. Wo aber mein Gegenspieler einen und mehr einzelne Steine auf meinen Einwurfsplatze stehen hat, kann ich, wo ich dieselben treffe, einsetzen und schlagen, und bin ich dasselbe, wenn es auch zu meinem Nachtheil wäre, zu thun verbunden. Als z. E. wenn mein Gegner ein festes Spiel, und seine Bände beysammen hat, auch deswegen

dieselbe nicht gern verwerfen will, oder sonst, um gedoppelt zu gewinnen, einen Hinterhalt von seinen Steinen sucht, um die meinigen damit zu schlagen, so setzet er nur einen oder mehrere einzelne in meinen Einwurfsplatz; habe ich aber nun einen und den andern Bloßen einzuwerfen, so stehet es nicht bey mir, ob ich, wenn ich die Augen darnach werfe, einsetzen will, sondern ich bin alles, was ich treffe, zu setzen verbunden.

7) Auf welche Art das Spiel einzeln verloren wird.

Dieses geschieht zuförderst, wenn man es versteht, und Anfangs viel Bloße setzet, welche der andere, wo er gern schlägt, und glücklich ist, so lange verfolgt und herausschlägt, daß er darüber einen Band nach dem anderen macht: denn alsdann hat man an seiner eigenen Seite herüber keinen Band, und man verliert das Spiel einzeln. Bemerkt man solches in Zeiten, so kann der Unglückliche sein Spiel einzeln, wenn er an seinem Vortheile zweifelt, oder wohl gar das Spiel doppelt zu verlieren Gefahr läuft, verloren geben. Hat man aber schon einen Band an seiner Seiten, so gehet dieses ohne des Gegenspielers Willen nicht mehr an, sondern man ist weiter zu spielen verbunden.

Auch wird das Spiel einzeln verloren, wenn der eine alle seine Steine in dem Theile

des Bretts an seiner rechten Hand herüber hat, daß er dieselben ausnehmen kann; er muß aber, (wie hernach gemeldet werden soll) ordentlich, nachdem er wirft, herausnehmen und auch setzen. Wer nun am ersten mit der Herausnehmung seiner Steine fertig wird, der hat gewonnen, und der andere einzeln verloren.

8) Wie das Verkehren doppelt verspielet, oder einer zum Jan gemacht wird.

Davon giebt es verschiedene Arten: Eine ist, wenn ich z. E. unglücklich bin, indem mein Gegenpart seine Bände fest zusammen hat, daß ich über dieselben nicht recht kommen kann, und einen bloßen nach dem andern setzen, auch wohl gar einen oder mehr von meinen Bänden aufbrechen muß; wo nun der andere mit seinem Hinterhalte die meinen so lange schlägt, bis ich so viel bloße bekomme, daß ich kein lediges Feld einzuwerfen, und darauf zu setzen mehr übrig habe, so verliere ich doppelt, und heisse Jan; (Jean) es muß aber der andere mit allen seinen Bänden aus meinem Einwurforte fortgerückt seyn. Er kann auch wohl Bände in meinem Einwurfplatze haben, und doppelt gewinnen, wo ich z. E. wenn ich auf dem Mahl einen oder mehr Steine stehen habe, 6 bloße kriege, denn alsdann kann ich auch nicht einwerfen. Es ist aber nicht genug, 6 oder mehr einzelne Steine stehen zu haben, sondern es müssen 6 oder mehr aus dem Brett, und

also bloße seyn, oder die Merkzeichen in dem Einwerfungsplatze mit seinen eigenen Steinen also besetzet seyn, daß man nicht mehr einwerfen könne. Es wird ferner doppelt verloren, wenn der andere alle seine Steine auf das letzte Ausnehmungsfeld zusammen hinausspielet, nachdem er noch keinen Stein nicht herausgenommen hat. Er muß aber so glücklich seyn, daß er weder einen mehr noch weniger wirft, so daß der eine, oder mehr, recht darauf zu stehen kommen, sonst gilt es nicht, und er muß ausnehmen. Diese Art ist jedoch eine der schwerlichsten, es wäre denn, daß man seine Bände schon vorhin gebrochen, und man mit dem Ausnehmen später als der andere, fertig zu werden sähe, denn wo ich ausserdem meine Bände ohne Ursache brechen würde, und, um doppelt zu gewinnen, aufspielen wollte, würde es gar übel von mir gespielet seyn, und ich würde mein Spiel dadurch verderben.

Wenn man nun mit allen seinen Steinen in dem Theil des Bretts an der rechten Hand herüber ist, so nimmt man ordentlich, nachdem man wirft, heraus. Wer zum ersten mit dem Ausnehmen fertig wird, und seine Steine herauskriegt, derselbe hat gewonnen, und das einzelner Weise.

Ehe wir aber von dem Ausnehmen handeln, wollen wir zuvor mit wenigem erinnern, daß, ob schon verabredet worden, nur mit 5

Bänden zu spielen, man dennoch könne, wo der andere alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, so viel Bände machen, als man immer will und möglich ist; wie es denn auch gar oft geschiehet, daß derjenige, welcher alle seine Steine bis auf einen herausgenommen hat, noch verlieren kann, der andere muß sich aber wohl vorsehen, daß er behutsam ausnehme.

9) Von dem Ausnehmen der Steine.

Wenn man alle seine Steine in dem letzten Theile des Bretts hat, so kann man dieselben ausnehmen, und damit zum Ende des Spieles schreiten.

Man nimmt auf folgende Art aus: Wirft man ungleiche Augen, so kann man beyde, oder einen ausnehmen, oder auch, wenn die Zahl nicht so hoch ist, entweder einen oder beyde setzen, nachdem es am bequemsten und vortheilhaftesten dünkt. Wirft man zwey gleiche, oder Doubletten, so kann man 4 herausnehmen. Habe ich z. E. 2 Bände auf den beyden ersten Feldern im Ausnehmungsplatze stehen, und werfe 6 und 5, so kann ich von jedem der beyden Bände einen herausnehmen, oder ich kann auch von dem ersten Bande den einen Stein herausnehmen, und den andern in die Ecke oder Hucke setzen. Werfe ich zwey gleiche, nämlich zwey 6, so nehme ich die beyden letzten Bände, und also vier Steine heraus. Es

ist eben nicht nöthig, daß man von dem hintersten allezeit anfange, sondern ich kann, wenn ich z. E. auf dem letzten Merkzeichen 4 Steine stehen habe, (ob schon mehr Bände oder Steine dahintenstehen) und zwey 1 werfe, die 4 Steine ausnehmen; stehen 4 auf dem neben anstehenden Merkzeichen, so kann ich sie alle 4 in die Hucke setzen, oder 2 davon ausnehmen, und die beyden andern in die Ecke setzen; werfe ich aber, (wo keine hinten an mehr stehen) zwey 6, zwey 4, zwey 3, zwey 2, so nehme ich sie alle 4 aus.

Hat man 4 Steine auf der ersten Hälfte stehen, und man wirft eine 6, so muß man die 4 Steine herausnehmen; hat man nur einen Band von 2 Steinen darauf stehen, und man trift eine 6 und eine 5, so kann man die 6 herausnehmen, die 5 aber muß man in die Ecke setzen; es wäre denn, daß man auf dem folgenden Merkzeichen auch was stehen hat, so kann man die 5 davon herausnehmen.

Hat man auf dem ersten und andern Merkzeichen 2 Bände stehen, so, daß keine Steine darauf stehen, und man wirft zwey 6, so nimmt man die 4 heraus; steht aber noch ein Stein darauf, so muß man doch 4 herausnehmen, und einen blos stehen lassen, man muß aber ausnehmen und setzen, wie man wirft, als z. E. ich hätte die 4 Bände auf den 4 letztern Merkzeichen stehen, so daß ich einen Stein von

denen auf den ersten stehen hätte; würfe ich nun 5 und 6, so müßte ich von dem ersten 2 Steine ausnehmen, und einen blos stehen lassen; würfe ich zwey 6, oder zwey 5, so nehme ich die drey ersten Steine, und noch einen von dem andern Bande, und lasse von dem andern Bande einen bloßen stehen.

Hat man nur 2 Bände übrig von 4 Steinen, welche auf den beyden letzten Merkzeichen stehen, und man wirft zwey 6, zwey 5, zwey 4, zwey 3, oder zwey 2, so nimmt man sie alle 4 aus; wirft man 1 und 2, so kann man 2, von jedem Bande einen, ausnehmen, oder einen ausnehmen und den andern setzen; habe ich einen Band von 2 Steinen auf den dritten, wiederum einen von 2 Steinen auf dem letzten Merkzeichen stehen, und ich werfe 6, 5 oder 4, und dabey eine 1, so kann ich 2 Steine, eine von dem ersten, und den andern von dem letzten Bande ausnehmen, oder ich kann auch von dem letzten Bande einen ausnehmen, und den andern setzen; wo ich aber zwey 6, zwey 5, zwey 4 werfe, nehme ich sie alle 4 heraus.

Das Trictrac- oder Toccateglispiel.

Das erste Kapitel.

Vorläufiger Unterricht von diesem Spiel.

Das Toccateglispiel unterscheidet sich von Trictrac- oder Grand-Trictrac, 1) im Schlagen, 2) im Zählen und Marquiren, und 3) im Fortrücken oder Bändemachen, sonst werden beyde Spiele einerley gespielt.

Funfzehn Steine auf jeder Seite von zwey verschiedenen Farben, zwey Würfel, drey Schaupfennige zum Marquiren, und zwey Stifte, in die Löcher zu stecken, die man gewinnet, gehöret zum Trictrac.

Es spielen solches nur ihrer Zwey, und die Spieler thun selbst die Würfel in ihre Becher.

Man fängt dieses Spiel damit an, daß jeder drey Pfeiler oder Haufen von Steinen macht, die man auf das erstere Feld oder den ersten Pfeil in dem Damenbrett setzet.

Die ungleichen Zahlen, als Sechs Cinque, Quatuor Daus, rc. werden einfach oder simpel;

zwey gleiche aber, als die beyden Sechsen, die beyden Dreyen, u. s. w. werden **Doubletten** genannt. Ueberhaupt muß man merken, daß man in diesem Spiele noch sehr mit ausländischen Wörtern spricht, die oftmals sehr verstümmelt werden. Also heißt die Eins **As** oder **Eß**; die Zwey **Daus**; die Drey zuweilen **Tres**; die Vier **Quatuor** oder **Quater**; die Fünfe **Cinque** oder **Zink**; und die Sechs **Sis** oder **Seß**; wie man denn von diesem Spiele und dessen Benennung der geworfenen Augen ein altes Sprüchwort hat, welches schon von Luther gebrauchet worden, um anzuzeigen, daß der Mittelstand allezeit das beste thun, oder auch herhalten müsse. **Dauß es, nichts hat? Seß Zink nichts** dat; **aber Quater Drey, die sind stets dabey.**

Es hat auch jede Doublette ihren eigenen und andern Namen. Die beyden As heissen Ambésas, oder Bezet; die beyden Däuser, Double deux; die beyden Dreyen, Ternes oder Tournes; die beyden Vieren, Carnes, Carmes; die beyden Fünfen, Quines; und die beyden Sechsen, Sonnés, oder Sanne.

Anfangs ist es rathsam, daß man so, wie die geworfenen Augen auf den Würfeln anzeigen, 2 Steine von seinem Haufen auf die Pfeiler oder Felder setzet, welche mit der Zahl auf den Würfeln übereinkommen, welches man **abtragen** nennet. Man kann auch anders spie-

len, wenn man will, nur einen Stein setzen, welches im Ganzen spielen, oder mit einem geben heißt, eben das geschieht auch in Ansehung aller andern Zahlen, die man geben kann, wenn man im Ganzen spielet, ausser wenn man Sonnés, oder zwey Sechsen und Seß Zink wirft, die man nothwendig vom Hause ausgeben oder abtragen muß, weil die Regeln des Spiels nicht erlauben, daß man einen Stein allein in seine Ruhecke oder Hukke, und noch weniger in seines Gegenspielers seine setzen darf.

Es ist fast allezeit ein Vortheil für den Spieler, wenn er gleich anfängt Bände zu machen, oder zwey Steine auf ein Feld zu sezzen. Man fängt gleich in dem ersten Brett an zu binden, wo die Steine auf dem Haufen stehen: darauf geht man hinüber in das andere, wo die Hucke ist.

Wenn man seine Steine setzet, so darf man niemals das Feld zählen, wovon man ausgeht; man mag nun abtragen, oder die schon abgetragenen Steine setzen.

Der Marsch wird leichtlich gelernet, wenn man nur in Acht nimmt, daß die gleiche Zahl stets von einem weissen Felde auf ein weisses, und die ungleiche Zahl von einem weissen auf ein schwarzes oder braunes, und so auch von dem schwarzen oder braunen auf ein weisses geht.

Die Partie im Trictrac, sonst auch le Tour genannt, ist, wenn man zwölf Löcher oder Striche hat. *) Man bemerket sie, so wie man sie bekömmt, auf dem Rand oder den Leisten des Brettspieles, welche auf beyden Seiten den Feldern gegen über zwölfmal gebohret seyn müssen. Bekömmt sie einer von den Spielern hinter einander, ohne daß sein Mitspieler ein einziges bekommen: so heißt solches eine Partie bredouille gewinnen. Indessen wird sie nicht doppelt bezahlet, ausser wenn die Spieler es vorher ausgemacht haben.

Man muß, wenn man ein Loch marquiren will, zwölf Points gewonnen haben. Die Points, welche man gewinnet, werden mit den Schaupfennigen an der Spitze der Pfeile oder vor den Feldern marquiret, **) als zwey Points vor dem Felde des Aß, vier Points zwischen dem dritten und vierten Felde, sechs Points an der Theilungsleiste vor dem sechsten Felde, acht Points in dem andern Brette am Rande, zehn Points vor dem zehenten Felde, oder nicht weit von der Endleiste. Wenn man

*) Im Toccategli habe ich das Spiel gewonnen, wenn ich mit meinem Points das Brett hinausgezählt habe.

**) Im Triktrac werden jedesmal auf einem simplen Wurf 2 Felder, auf Doubletten aber 4 Felder marquiret; im Toccategli wird auf 1 simplen Wurf, wenn ich meines Gegners seinen blossen Stein getroffen, nur 1, mit Doubletten aber 2 marquiret.

zwölf Points hat, welche ein Loch, einen Strich, eine simple Partie, aber auch eine doppelte machen: so werden sie mit dem Stifte auf der Leiste des Brettspiels bemerket oder angeschrieben, und fängt man an der Seite an, wo die Steine im Haufen stehen.

Der erste, welcher marquiret, bedienet sich nur eines Schaupfenniges. Wenn er 12 Points gewonnen hat, *) ohne von seinem Gegenspieler unterbrochen zu werden: so marquiret er zwey Löcher, oder schreibt 2 Striche an, und das heißt eine Partie bredouille.

Derjenige, welcher zum andernmale Points gewinnet, marquiret sie mit zwey Schaupfennigen. **) Wenn er zwölfe ohne Unterbrechung hinter einander bekömmt, so bemerket er gleichfalls zwey Löcher für Partie bredouille. Wird er aber unterbrochen, so nimmt der Gegenspieler, indem er die Points bemerket, die er gewinnet, einen von seinen Schaupfennigen weg; welches Debredouiller heißt. Der Wohlstand erfordert, daß man sich selbst debredouillire, und nicht erst warte, daß es der Gegenspieler thue. Alsdenn marquiret derjenige, welcher

*) Im Toccategli hat man das Spiel mit 12 marquirten Points gewonnen, und kann man das Spiel von neuem angefangen, oder nach Befinden continuiren.

**) Dieses ist im Toccategli nicht gewöhnlich.

zuerst zwölf Points bekömmt nur ein Loch, welches eine simple Partie heißt.*)

Der Spieler, welcher ein oder zwey Löcher marquiret, vertilget nicht nur alle Points, welche der Gegenspieler vor dem Wurfe hatte, sondern er behält auch noch, wenn er es für rathsam erachtet, das Spiel fortzusetzen, alle Points, die er über den Zwölften hatte, welche zum Marquiren eines Lochs gehörten.**) Es kann indessen geschehen, daß mit eben dem Wurfe, der Gegenspieler falsch geschlagen wird; alsdann bemerkte er auf seiner Seite en bredouille die Points die ihm gegeben werden.***)

Derjenige, welcher ein oder zwey Löcher mit seinem Wurfe gewinnet, hat die Freyheit, abzutreten, abzugehen oder abzuscheiden, das ist, die Steine aufzuheben, einzuwerfen, zusammen zu nehmen, und wieder in ihre Haufen zu setzen, um sie von neuem abzutragen

*) Im Toccategli heißt Partie simple, wenn beyde Theile ihre Points in das andere Brett, wo die Hucke gemacht wird, gebracht haben. Sind von einem nur 6 marquirt, wenn der Gewinner 12 hat, so ist es eine Partie double, gleichwie es, wenn der Verlierende nur 2 oder 3 Points marquirt hat, Partie trible, und falls er gar nichts marquirt hat, Quadrouble oder Matsch genennet wird.

**) Eben so wird es auch im Toccategli gehalten.

***) Dieses ist im Toccategli nicht.

und von neuem zuzumachen, so lange, bis einer von beyden le Tour, oder eine völlige Partie gewonnen hat. Wenn man austritt, so behält man keinen von den Points die einen übrig geblieben sind. Man vertilget auch des Gegenspielers seine, welcher diejenigen, die er gewinnet, wenn er falsch oder blind geschlagen worden, welches man sonst auch Jan, der nicht kann, nennet, als wenn der Wurf gesetzet worden. Kommen hingegen die Points, die man gewinnet, und welche machen, daß man ein Loch marquiret, von dem Wurf des Gegenspielers, so kann man nicht ausscheiden, und man behält alle die Points, die man über den Zwölften noch übrig hat, welche man zum Marquiren eines Lochs brauchte.

Das zweyte Kapitel.

Von den Janen.

Man zählet acht Jans im Trictrac:

Der erste ist der Jan auf zwey Würfe.

Der zweyte, der Jan von zwey Brettern.

Der dritte, der Contrajan von 2 Brettern.

Der vierte, der Meseasjan.

Der fünfte, der Contre=Meseasjan.

Der sechste, der kleine Jan.

Der siebente, der große Jan, oder Hauptjan, und

Der achte, der Rückjan.

Von dem Jan auf drey Würfe.

Der Jan auf drey Würfe, sonst auch der **Jan von sechs Blättern** genannt, wird gemacht, wenn im Anfange der Partie, und so oft man, nach Aufhebung und Einwerfung aller Steine, wiederum anfängt, sechs Steine hinter einander in eine Reihe, auf drey Würfe abträgt und setzet, nämlich fünf in dem ersten Brett, und einen auf das erste Feld in dem andern Brett. Doch ist es dabey zu beobachten, daß man nicht verbunden ist, diesen Jan zu machen, wenn man nicht will. Es ist genug, wenn man mit dem dritten Wurf die dazu gehörige Zahl Augen bekömmt, welches den 4 Points.*) gilt; und alsdann macht

*) Im Toccategli werden nicht mehr als 2 Points in diesem Falle marquirt.

man in dem Brett des großen Jans aus zweyen von den abgetragenen Steinen aus dem Brette des kleinen Jans den Band, den man für den vortheilhaftesten hält.

Von dem Jan von zweyen Brettern.

Der Jan von zweyen Brettern wird gemacht, wenn man nur 2 Steine abgetragen, und der Gegenspieler seine Hucke noch nicht hat, die Zahl der Augen auf den Würfeln aber so fällt, daß man mit einem von seinen Steinen in seine eigene Hucke, und mit den andern in seines Gegners seine kommen kann, welcher Wurf denn 4 Points gilt, wenn er simpel ist, und Sechs, wenn es eine Doublette*) ist. Z. E. ich hätte zum erstenmale fünf oder sechs geworfen, und solche mit zwey Steinen vom Hause ausgesetzet. Zum andernmale aber würfe ich alle Sechsen: so träfe ich mit dem vordersten in meines Gegenspielers, und mit dem hintersten Stein in meine eigene Hukke; und dafür marquire ich denn sechse, weil es eine Doublette wäre, oder ich hätte in dem andern Brett auf dem ersten Felde zwey Steine stehen, und würfe nun fünf und sechse: so könnte ich mit dem einen in meine, mit dem andern in meines Gegners Hucke kommen, und müßte dafür, weil es nur simple wären, viere marquiren, und so weiter mit vielen andern

*) Im Toccategli werden in dem ersten Fall nur 2 in dem letztern Fall aber 4 marquirt.

Würfen. Um nun aber die geworfenen Augen zu setzen, müßte ich zwey andere Steine von dem Haufen abtragen. Denn man kann seine Hucke nicht anders nehmen, als daß man zwey Steine zugleich hineinsetzet, und noch weniger kann man in seines Gegners seine einen oder zwey Steine setzen.

Ein jeder Spieler kann diesen Jan nur einmal machen, und der erste, der ihn macht, hindert den andern nicht, daß er ihn nicht auch noch nachher mache; wofern er nur auch nicht mehr als zwey Steine abgetragen hat, die beyden Hucken leer sind, und er so viel Augen geworfen hat, daß er mit dem einen seiner Steine seine Hucke, und mit dem andern seines Gegners seine erreichen kann.

Von dem Contrejan in zwey Brettern.

Der Contrejan in zwey Brettern wird gemacht, wenn der Spieler nur erst zwey Steine eingesetzet, und der Gegner schon seine Huckne hat, eine Zahl seiner Würfel aber zwey Steine in seine Hucke, und die andre Zahl von seiner andern Dame in die Hucke des Gegners trift; alsdann verliert er vier Points, wenn es Doubletten sind. *)

Von dem Meseasjan.

Der Meseasjan wird gemacht, wenn man seine Hucke genommen hat, ohne andere Stei-

*) Wird im Toccategli nur mit 2 und 4 marquirt.

ne ausgesetzt zu haben, der Gegner seine aber noch nicht hat, und man eine oder zwey Asse wirft. Dieser Wurf gilt in dem ersten Falle vier Points, und in dem andern sechs.

Von dem Contremeseasjan.

Der Contremeseasjan ist selten. Es wird gemacht; wenn der Spieler schon seine Hucke hat, ohne noch andere Steine abgetragen zu haben, und der Gegenspieler seine ebenfalls hat, wenn man aber ein oder zwey Aß wirft, in welchem Falle man vier oder sechs Points verliert.

Von dem kleinem Jan.

Der kleine Jan, oder das kleine zu machen, oder das Schustern, wie man es im Deutschen zum Scherze nennet, geschiehet in dem ersten Brette, wo die Steine auf dem Haufen stehen, wenn man anfängt. Man machet ihm ganz bequem, wenn man nur klein oder wenig Augen wirft, als Bezet, Daus-Aß, Tres-Aß, u. s. w. Wenn man aber nur etwas hoch wirft: so muß man sich dabey nicht aufhalten.

Wenn man auf eine Art durch einen einfachen Wurf zumacht, so gilt solches vier Points, und sechse, wenn es durch Doubletten geschiehet. **) Macht man aber durch zweyerley Art durch einfache zu, so gewinnt

*) Im Toccategli aber nur 2 und 4 Points.

**) Im Toccategli nur 2, 4 und 6.

man acht Points, und durch Doubletten zwölf Points. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, welches ſo viel als doppelte Doubletten gilt, das iſt zwölf Points.

Es iſt der Klugheit gemäß, wenn man eines oder zwey Löcher mit ſeinem kleinen Jan gewonnen hat, daß man austritt und abgeht, vornämlich, wenn des Gegners Spiel gut ſtehet, das iſt, wenn er viele Steine in ſeinem zweyten Brette hat, womit er diejenigen, die ihm der Spieler bloß ſetzen würde, und ſeine Hucke ſchlagen könnte, wenn er ſeine hätte, und dadurch er ihm zwingen würde, einen von ſeinen Steinen in das Brett ſeines kleinen Jans zu bringen, wo er würde geſchlagen werden, und wo er ihn verhindern, oder es ihm wenigſtens ſchwer machen könnte, den großen Jan zu Stande zu bringen, weil man einen Stein weniger hatte.

Man kann, um ſeinen kleinen Jan beyzubehalten, ſeine Ruhecke oder Hucke nicht mit Gewalt nehmen, wenn man aller Sechſen ſtatt aller Fünfen wirft. Denn die Regeln des Spieles erfordern, daß man ſeine Hucke nicht mit Gewalt nehmen darf, wenn man ſie wirklich nehmen kann. Man iſt alſo genöthiget aufzubrechen, wofern man nicht eine freye Paſſage in das Brett des großen Jans des Gegenſpielers hat, um in das Brett des kleinen Jans zu kommen. Man darf aber nicht eher

hineingehen, als in dem Falle, da er ſeinen kleinen Jan nicht mehr machen kann. *)

Wer ausſcheidet, hat die Würfel, und fängt wiederum an.

Von dem großen Jan.

Der große Jan wird in dem andern Brette gemacht, und heißt auch das große **Voll**, die große **Binde**. Wenn man ihn auf einerley Art durch ſimple zumachet, ſo gewinnet man vier Points,**) geſchiehet es auf zweyerley Art durch ſimple, acht Points, und auf dreyerley Art, zwölf Points; durch **Doubletten** hingegen auf einerley Art ſechs Points, auf zweyerley Art oder **doppelte Doubletten**, zwölf Points. Man kann nicht auf zweyerley Art zumachen, als, wenn man nur noch einen Stein brauchet, um ſeine Binde zu haben.

Man nennet auf **einerley Art zumachen**, wenn man zu dem Steine, der nur noch allein in dem Brette des großen Jans bloß ſteht, nicht mehr als einen einzigen von den andern Steinen ſetzen kann, wenn man auch gleich die Anzahl der Augen von beyden Würfeln zuſammen nähme.

Auf zweyerley Art macht man zu, wenn man zwey Steine zu den bloßſtehenden ſetzen

*) Im Toccategli kann ich allezeit in meines Gegners ſein Brett oder Feld gehen, doch muß es allemal mit einem Bande oder 2 Steine zugleich geſchehen.

**) Im Toccategli nur 2, 4 und 6.

kann, das ist, wenn man z. E. Zink Aß wirft, und mit der Fünfe oder Eins, jeder besonders zumachen kann.

Endlich, so kann man auf dreyerley Art zumachen, wenn man drey Steine zu demjenigen setzen kann, welcher bloß steht, einen von jeder Zahl der Augen auf den Würfeln besonders, und die dritte von der zusammeugenommenen Zahl beyder Augen, welches z. E. geschieht, wenn man Zink Aß wirft, und mit der Eins, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Eins zumacht. Man kann auch auf dreyerley Art zumachen, wenn man Quater Drey wirft, nämlich mit der Drey, mit der Viere, und mit der Viere und Drey, und so mit den übrigen Zahlen.

Durch Doubletten auf einerley Art zumachen ist, wenn man nur einen Stein zu den blossen setzen kann, auch wenn man gleich die Augen von beyden Würfeln zusammen zählet. Man kann auch durch Doubletten von zweyerley Art, sonst doppelte Doubletten genannt, zumachen, wenn man Ternen oder alle Dreyen z. E. wirft, und mit der Drey und der Sechse zumacht; oder auch, wenn man alle Däuser wirft, und mit der Zwey und Viere zumacht. Diese Erklärung muß auch zu dem kleinen Jan und dem Rück-Jane dienen.

Damit man sich den Vortheil verschaffe, auf vielerley Art zuzumachen, so ist es gut, daß

man einen Stein allein auf eins von den Feldern des großen Jans ſetze, wenn man nur noch dieſen halben Band zu machen hat, und vornehmlich, wenn der Gegner keine, oder nur gar zu wenig Augen hat, womit er den bloßen Stein erreichen könne, er mag auch werfen was er wolle. In andern Umſtänden muß man dergleichen thun, um nicht ſein Spiel zu verlieren, und es wagen, dem Gegenſpieler zwey oder drey bloſſe zu geben, mit welchem er abgeht. Dieſes lernt man beym Spielen.

Ob man gleich auf zwey- oder dreyerley Art zumacht, und die Steine auf einen und eben demſelben bloßen treffen, und ihn erreichen, ſo iſt man indeſſen doch nicht verbunden, ſie dahin zu ſetzen. Es iſt genug, daß man nur einen nach Belieben dahin ſetzet, und von den drey andern denjenigen nimmt, den man will, und ihn am bequemſten für ſein Spiel ſetzet, um ſich entweder Points geben zu laſſen, wenn man ſich blind ſchlagen läßt, oder verhindert, daß man keine Points giebt, indem man ſich decket.

Wenn der Jan oder die Binde gemacht iſt, ſo gewinnet man, ſo oft man wirft und zuhält vier Points durch die ſimplen, und ſechs Points durch die Doubletten, und marquiret ſie. *) Eben ſo verhält ſichs auch in dem kleinen Jan und dem Rückjane; und es iſt der Klugheit

*) Im Toccategli nur 2 und 4.

gemäß, daß wenn man sieht, daß sein Spiel zu stark fortrückt, und des Gegenspielers seines schöner ist, oder sich anläßt schöner zu werden, man austrete. Denn sonst könnte man enfilirt werden, oder eine Brücke vor sich bekommen, welche einem der Paß, weiter zu gehen, versperrete, und die Partie verlieren, wenn auch gleich der Gegenspieler noch kein einziges Loch gewonnen hätte. Wenn man anhält, oder nicht ausscheidet, weil man noch acht Points übrig hat, und sein Spiel schon weit fortgerückt ist, so muß man den letzten Stein wegnehmen,*) welcher in dem Brette des kleinen Jans ist, damit ihn der Gegner nicht blind schlage, und man in dem folgenden Wurfe das Loch voll machen und abgehen könne. Bedienet man sich die Vorsicht, so hat man noch den Vortheil, daß wenn man Ses Cinque, Ses quatuor, u. s. w. wirft, die Sechse nicht setzen kann, und also zuhält, und dadurch vier Points gewinnet, um das Loch voll zu machen.

Hat sich indessen der Gegenspieler in seinem Spiele sehr verlaufen, so muß man anhalten und fortfahren, und alsdann marquiret man zwey für die Sechse, die man nicht hat kön=

*) Dieses ist im Toccategli nicht nöthig, weil der Gegentheil, wenn er auch gleich meinen Stein träfe, doch nichts marquiren darf, indem er wegen der Bände nicht aufgeben und ihn also schlagen kann.

nen.*) Man merke aber, daß man ausbrechen oder die Binde zerreissen muß, wenn man solche Augen wirft, die man in seinem Brette nicht setzen kann, in dem Brette des großen Jans des Gegenspielers aber ein freyer Paß oder Raum ist, um in das Brett seines kleinen Jans zu kommen. Man muß alsdann den Stein von einem von den Bänden nehmen, welcher gerade auf diesen Paß trift, wenn man die Augen von einem der Würfel zählet, und in das Brett des kleinen Jans auf das Feld setzen, welches erreicht, wenn die Augen beyder Würfel zusammen gezählt werden. Doch muß dieses Feld leer seyn; denn wenn ein Stein darauf stünde; so würde man ihn zwar schlagen, man könnte aber keinen andern Stein dahin setzen, und folglich würde man auch nicht verbunden seyn, aufzubrechen.

Man ist zuweilen genöthiget, mit der Hucke aufzubrechen, wenn der Gegenspieler seinen großen Jan, oder seine große Binde, nicht mehr machen kann, und sein sechstes Feld, wohin diese beyde Steine reichen, gänzlich leer ist.

Wenn man aufgebrochen hat, so kann man wieder zumachen, welches vier Points gilt, wenn es durch die Simplen auf einerley Art geschieht, und acht Points, wenn es auf zweierley Art trift, zwölf aber, wenn es auf dreierley Art geschehen könnte. Sechs Points

*) Im Toccategli bey simplen 1, bey Doubletten 2.

gilt es, wenn es durch Doubletten, und zwölf, wenn es durch Doppeldoubletten geschieht. Dieser Wurf kömmt gemeiniglich.

Es geschieht zuweilen, daß ein Spieler enfiliret oder ihm der Paß versperret wird, ohne daß er Schuld daran ist, wenn ihm nämlich die Würfel ganz zuwider sind, und er nicht zumachen kann. Diese Begebenheit ist eine Wirkung des Zufalls.

Von dem Rückjane.

Der Rückjan wird in dem Brett des kleinen Jans des Gegenspielers gemacht, wo seine Steine im Anfange auf den Haufen stunden, wenn man solche nämlich vollmacht oder zubindet, und so lange man zuhält, gewinnet und marquiret man so, wie bey den vorhergehenden Janen. Man kann in diesem Jane, wofern noch ein halber Band zu machen ist, nicht sagen, daß man auf dreyerley Art zumache, wenn man noch seine Hucke hat, wenn man auch gleich die beyden andern Steine, und einer von denen aus der Hucke, gerade auf den halben Band treffen sollte. Man machet alsdann nur auf zweyerley Art zu, weil die beyden Steine in der Hucke nicht einzeln herausgehen dürfen. Und es geschieht oftmals, wenn nicht bey Zeiten herausgegangen ist, daß man genöthiget wird, aufzubrechen, und die andern Steine zu verlaufen, ohne Hofnung, wieder zumachen zu können.

Es ist wahrscheinlich, daß, wenn man den Rück-Jan macht, der Gegenspieler keine Steine mehr darinnen hat. Aus dieser Ursache kann der Spieler, da er nicht zu befürchten hat, daß er möchte geschlagen werden, seine Steine ausbreiten, und anfänglich nur einzelne setzen, oder halbe Bände machen. Der Eckband ist den andern gleich; man kann ihn also auf zweymal machen.

Wenn alle Steine in dieses Brett hinüber sind, so hebet man auf, oder spielet sich hinaus, das ist, man nimmt die Steine aus dem Brettspiele, welche auf die Leiste treffen, und fängt stets mit den entferntesten an. Es ist aber nur erlaubt, diejenigen herauszunehmen, die man nicht setzen kann, und nicht mit einem Steine hinter einander fortzuzählen, ausser wenn es des Zuhaltens wegen geschieht. Dieser Jan hat das Vorrecht, daß man die Leiste mit für ein Feld oder einen Pfeil zählet. Wenn also folglich ein Spieler, der seine Binde hat, nicht mehr als eine Sechse setzen kann; er wirft aber sechs Aß, so hält er noch zu, er spielet aber seinen Stein, weil man die Leiste gleichsam für ein Feld hält, in eins hinter einander aus dem Brette, und eben so geht es auch mit Quater Drey oder Cinque Daus. Es ist aber nicht erlaubt, diesen Wurf so hinter einander in eins zu zählen und zu spielen, wenn es nicht des Zuhaltens wegen geschieht.

Derjenige, welcher zuerst aufhebet, gewinnet vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist *). Ist er aber eine Doublette, so gewinnet er sechs Points, welche er übrig behält, wie er denn auch zuerst wieder anwirft, und den Gegenspieler nöthiget, gleichfalls aufzuheben, und von neuem wieder anzufangen, wenn er gleich noch seine Binde hat, und zuhalten kann.

Wenn beyde Spieler aufgebrochen haben, und kein Zweifel mehr ist, wer herauskommen wird, so pfleget derjenige, der noch am wenigsten Steine herauszunehmen hat, mit Bewilligung des Gegenspielers, um das Spiel nicht unnöthig zu verlängern, nur den letzten Wurf zu thun, damit man sehe, ob solcher simpel, oder mit Doubletten falle.

*) Im Toccategli gewinnet er nur 2 Points, und hat das Spiel gewonnen, ohne den überflüßigen Point in dem folgenden Spiele zählen zu können.

Das dritte Kapitel.

Von den geschlagenen Steinen in den verschiedenen Brettern.

Geschlagene Steine in dem Brette des großen Jans.

Ein jeder geschlagener Stein in dem Brette des großen Jans gilt 2 Points,*) wenn man ihn auf simple Art, 4 Points, wenn man ihn auf zweierley Art; und 6 Points, wenn man ihn auf dreyerley Art schlägt. Z. E. wenn man Tres Cinque wirft, so kann man mit Drey, mit der Fünfe, und mit der Fünfe und Drey, oder Achte schlagen. Hierauf muß man wohl Acht haben.

Wenn man durch Doubletten auf einerley Art schlägt, so gewinnet man 4 Points, und Acht, wenn es durch Doppeldoubletten oder auf zweyerley Art geschieht. Diese zweyte Art ist, wenn man z. E. alle Vieren wirft, und mit der Viere und doppelten Viere Achte schlägt, und so verhält sichs auch mit den andern Doubletten.

*) Im Toccategli nur 1 auf simple, 2 auf zweyerley, und 3 Points auf dreyerley Art.

**) Im Toccategli nur 2 Points, man mag nur damit auf ein oder zweyerley Art schlagen.

Man muß Achtung geben, ob man nicht mit einzigen Wurfe vier und mehr Steine von denen ſchlagen kann, die der Gegenſpieler ſowol in dem Brette ſeines groſſen Jans, als ſeines kleinen Jans blos ſtehen hat.

Um die Steine des Gegenſpielers zu ſchlagen, kann der Spieler, wenn er ſeine zählet, auf ſolchen ruhen, oder ſtille ſtehen, wie auf einem von den leeren Feldern des Gegners, oder auf denen, wo er nur einen halben Band hat; jedoch mit dem Unterſchied, daß man auf keinem halben Bande des Gegners ruhen kann, um in den Rückjan hinüber zu gehen. Zu dieſer Abſicht muß das Feld ganz leer ſeyn; da hingegen ein einziger Stein auf dieſem Felde ein leerer Platz iſt, auf welchem man ruhen, oder ſtille halten kann, um weiter zu ſchlagen.

Geſchlagene Steine in dem Brette des kleinen Jans.

Man hat ſchon geſagt, das Brett des kleinen Jans ſey dasjenige, wo die Steine beym Anfange auf Haufen ſtehen. Ein jeder Stein, den man daſelbſt durch ſimple ſchlägt, gilt vier Points, und ſechs, wenn er durch Doubletten geſchieht. *)

Man muß anmerken, daß man in dieſem Brette keinen Stein des Gegenſpielers auf zweyerley oder dreyerley Art ſchlagen kann,

*) Im Toccategli nur 2 und 4.

wofern man nicht einen oder mehrere Steine in das Brett seines großen Jans gebracht, welches geschieht, wenn man die große Binde gehabt hat. Eben so verhält sichs auch, wenn man die kleine Binde gehabt oder geschustert hat, und um zuzuhalten genöthiget worden, einen Stein in das Brett des kleinen Jans des Gegenspielers hinübergehen zu lassen. In diesem Felde kann man seine Steine auf zweyerley und dreyerley Art schlagen. Ein jeder Stein, den man daselbst auf zweyerley Art durch simple schlägt, gilt acht, und durch Doubletten zwölf Points *). Diese Fälle sind überaus selten.

Geschlagene Steine in dem Brette des Rückjans.

Man kann auch noch die Steine des Gegenspielers in seinem ersten und andern Brette schlagen, wenn er sie dahin gehen lassen, um seinen Rückjan zu machen, oder genöthiget worden, sie hinüber zu spielen, um seine große Binde oder seinen großen Jan zuzuhalten, oder auch wohl seinen kleinen Jan; und alsdann gewinnt man, wie in den Brettern des großen und kleinen Jans.

Jan, der nicht kann, oder von dem blinden Schlagen.

Blindschlagen, oder Jan, der nicht kann, ist einerley. Man heißt aber Blind-

*) Im Toccategli nur 1 und 2.

schlagen, wenn eine oder die andre Zahl der Augen auf des Gegners Felder treffen, die bedeckt sind, oder Bände haben, beyde zusammen genommen, hingegen einen bloßen Stein erreichen können. Für einen jeden solchen Stein, den man auf die Art in des Gegenspielers großem Jane blind schlägt, gewinnet man zwey Points, wenn es durch simple geschieht, und viere durch Doubletten; in dem Brette seines kleinen Jans aber gewinnet er für jeden blind geschlagenen Stein durch simple vier Points, und durch Doubletten sechse *).

In diesem letzten Brette schlägt man blind, wenn die Steine des Gegners, auf welche eine oder die andere Zahl der geworfenen Augen einzeln trift, gebunden sind, die in dem Brette seines kleinen Jans aber, auf welche eben diese Augen zusammen genommen treffen, bloß stehen.

Man bedient sich auch dieser Redensart Jan, der nicht kann, wenn die Hucke blind geschlagen wird, nämlich durch einen Stein, der nicht gesetzt werden darf.

*) Dieses ist alles in dem Toccategli nicht gewöhnlich.

Das vierte Kapitel.

Von der Ruhecke, oder der Hucke.

Diesen Namen führt das sechste Feld in dem andern Brette, oder der allerhinterste Winkel und er wird auch billig die Hucke oder Ruhecke genannt. Denn so lange man ihn nicht hat, ist man der Gefahr, geschlagen zu werden, sehr ausgesetzt, wenn der Gegenspieler seine Hucke, und besonders viele Steine in seinem andern Brette oder großen Jane hat, es mögen nun Bände oder bloße seyn. Man muß es also nicht versäumen, sie zu nehmen, sobald man eine günstige Gelegenheit dazu findet. Dieserwegen ist es gut, einen oder zwey Steine auf dem Fünften oder letzten Felde des kleinen Jans oder ersten Bretts, welches Feld man den **Bürgerwinkel** oder die **Bürgerhucke** nennt, zu behalten, so lange man kann, damit man diese Hucke nehmen könne, wenn man sechse wirft.

Derjenige, welcher zuerst nimmt, kann des Gegenspielers seine schlagen, und er schlägt sie wirklich, wenn er in dem Brette seines großen Jans Steine hat, es mögen Bände oder bloße seyn, und solche Augen wirft, daß der eine und der andere von seinen Steinen gerade in die Hucke des Gegenspielers treffen. Dieser

Wurf gilt durch simple vier, und durch Doubletten sechs Points *). Man kann aber die Hucke des Gegenspielers mit einem oder zwey Aß nicht schlagen, wofern man nicht einen oder zwey Steine auf seiner Hucke aufgethürmet hat.

Man muß anmerken, daß, wenn man seine Hucke noch nicht hat, und der Gegenspieler seine auch noch nicht, man solche mit Gewalt nehmen kann, das heißt, wenn man sechs Cinque wirft, und dieses Zählen auf des Gegenspielers seine Hucke trift, so nimmt man seine eigene dafür durch Cinque Quatuor; oder auch Tres Aß, wenn man Quatuor Daus geworfen hat, und diese Gegenspielers Hucke kämen. Man darf aber alsdann nichts marquiren, weil man seine eigene noch nicht gehabt hat, und des Gegners seine nicht eher schlagen kann. Es ist auch nicht erlaubt, seine Hucke mit Gewalt zu nehmen, außer, wenn man keine Steine hat, wodurch man sie für sich wirklich und frey nehmen könne; wie man nun seine Hucke nicht anders nehmen kann, als wenn man zwey Steine zugleich hineinsetzet, so kann man sie auch nicht anders als beyde zugleich wieder herausnehmen, um sie in die Bretter des Gegenspielers hinüber zu bringen, und daselbst den Rückjan zu machen, und für jeden Stein, den man nicht setzen kann, verliert man zwey Points. Dieses lernet man beym Spielen leicht.

*) Im Toccategli 2 und 4.

Das fünfte Kapitel.

Von den Verbindungen oder Zusammenfügung der Würfel.

Damit man die Würfe recht kennen lerne, welche für oder wider einen sind, so ist es rathsam, daß man wisse, wie viel Verbindungen der beyden Würfel es gebe, damit man sich bey kritischen und kitzlichen Umständen davor in Acht nehmen, oder bey Gelegenheiten, wo man mit seinen Steinen weiter vorrücken kann, um sie von dem Gegenspieler blind schlagen zu lassen, Nutzen davon ziehen könnte.

Man weiß aus der Erfahrung, daß es sechs und dreyßig Verbindungen der beyden Würfeln giebt, nämlich ein und zwanzig sinnliche und wirkliche, und funfzehn wirkliche, nicht sinnliche, wie hernach wird erkläret werden.

Die Sieben, welche die mittelste Zahl der Augen von 2 Würfeln ist, hat die meisten Verbindungen oder Zusammenfügungen. Sie fällt auf sechserley Art, und folglich hat sie für sich allein sechs Verbindungen, wenn man die wirklichen nicht sinnlichen mit darunter begreift.

Erklärung.	Verbindungen.
Die 7 fällt auf 6erley Art, und hat also	6
Die 8 und 6 fallen jede auf 5erley Art u. haben zus.	10
Die 9 und 5, jede auf viererley Art	8
Die 10 und 4 jede auf dreyerley Art	6
Die 11 und 3 jede auf zweyerley Art	4
Die 12 und 2 wie alle Doubl. auf 1, und haben also zusammen	2
Beweis; diese machen zusammen Summa	36

Man kann auch einen andern Beweis führen, wenn man die Augen des einen Würfels, welche 6 ſind, mit den Augen des andern, welche auch ſechſe ſind, multipliciret, denn alsdann wird man finden, daß ſechsmal ſechs ſechs und dreyßig machen.

Weil die Sieben die meiſten Verbindungen hat, ſo iſt es ausgemacht, daß ſie am meiſten fallen muß, daher iſt es rathſam, den Stein zu binden, auf welchen dieſe Zahl trift, indem man von der Hucke des Gegenſpielers an zählet, wenn man nur zwey Würfe, nämlich fünf Daus und Daus Cinque zu fürchten; hingegen den Fall von vier andern Würfen, nämlich ſechs Aß, Aß Sechſe, Quatuor Tres und Tres Quatuor, zu hoffen hat. Man muß nicht denken, als wenn dieſes nur zweyerley Würfe, und Aß Sechſe mit ſechſe Aß und Quatuor Drey mit Tres Quatuor einerley wären. Denn der Würfel, welcher jetzt die Viere hat, kann in dem folgenden Wurfe die Drey bringen, und derjenige, welcher jetzt die Drey gegeben, in dem folgenden die Viere haben. Wenn man alſo gleich eben die Zahl wirft, ſo ſind es doch nicht eben die Würfel, die ſolche hervorbringen.

Die Doubletten müſſen viel ſeltener vorkommen, als die ſimpeln oder einfachen Würfe, weil ſich ſolche nur einmal in beyden Würfeln finden, da die einfachen hingegen zwey⸗ drey⸗ vier⸗ und fünfmal vorkommen, die wirklichen

nicht sinnlichen Verbindungen mit darunter begriffen.

Die Regel, welche man vorgetragen hat, dienet auch zu beweisen, daß die Sieben die mittelste Zahl von den Augen beyder Würfeln ist, ob sie gleich nicht mehr als Zwölfe hervorbringen können. Um diesen Beweis sinnlich zu machen, nehme man die höchsten Augen eines Würfels, welche Sechs sind, nebst den niedrigsten des andern, welches Eins ist, so hat man sieben. Wenn man nun setzet, daß der Würfel, welcher jetzt die Sechse zeiget, in dem folgenden Wurfe die Eins, und derjenige, der die Eins hat, die Sechs wird, welche auch sieben machen: so wird man in diesen beyden Würfeln vierzehn geworfen haben. Daraus ist denn zu schließen, daß die mittlere Zahl von den Augen zweyer Würfel Sieben ist.

Um zu erkennen, wie viel Würfe man wider sich hat, muß man zehne an der Zahl setzen, auf welcher man bloße hat. Diese Regel ist gewiß: und wenn man auf der Fünfe bloß steht, so wird man finden, wenn man recht zusammenfüget, daß man funfzehn Würfe wider sich hat, so wie auf der Sechse sechszehn, auf der Viere vierzehn &c.

Von den eilf Zahlen oder Augen, die man mit zwey Würfeln werfen kann, können fünfe mit einem allein und mit beyden zusammen geworfen werden; nämlich 6, 5, 4, 3, und 2; da hingegen 12, 11, 10, 9, 8 und 7 nur mit zwey können gemacht werden.

Das sechste Kapitel.

Regeln des Trictracts und Toccateglispieles.

Ein angerührter Stein ist ein gespielter Stein, oder so gut als gesetzt, wofern man nicht die Vorsicht gebrauchet und gesaget hat: ich ordne ihn nur, ich stelle ihn nur zurechte, ich will ihn nicht nehmen. Wer schlecht setzet, kann sobald er seine Steine angerührt hat, gezwungen werden, da zu bleiben, wo er steht, oder mit einem einzigen Steine, wenn es angeht, die beyden Zahlen zu geben, welche seine Würfel hervorgebracht haben.

Wenn man zum andernmale Ponts gewinnt, welche **Bredoulle** marquirt werden sollen, und man vergißt, sie mit zwey Schaupfennigen zu marquiren, so kann man nachher keine **Bredoullepartie** marquiren, sondern muß nur ein Loch marquiren *).

Wer mehr oder weniger marquiret, als er marquiren soll, und die Points zu marquiren vergißt, die er mit seinen oder seines Gegenspielers Würfeln gewinnt, der wird sowol wegen des mehrern, als des wenigern, und wegen dessen, was er vergessen hat, in die **Schule geschickt**, und der andere marquiret die Points, die der andere vergessen hat.

*) Dieses fällt beym Toccategli weg.

Es geschiehet zuweilen, daß ein Spieler ausdrücklich Schulen machet, um den Gegenspieler zu verhindern, daß er seine Steine nicht aufhebe und abgehe, welches ihm um die Parthie bringen würde. Es ist alsdann gut zu untersuchen, ob es unser Vortheil ist, daß wir ihn die Schule machen lassen, und sie marquiren. Dies kömmt auf uns an, und wir müssen deswegen die Beschaffenheit unsers Spieles und des Gegners seines, und wie beyde stehen, in Erwägung ziehen.

Man hat es in seiner Macht, ihn die Schule machen zu lassen, ohne sie zu marquiren, oder den Gegenspieler zu zwingen, die Points zu marquiren, die er gewinnt. Wenn er welche marquiret, ohne daß er sie gewinnt, so kann man ihn nöthigen, seinen Schaupfenning wieder zurück zu schieben, damit man ihn hindere, keine Schule zu machen. Man muß aber anmerken, daß alles dieses geschehen muß, ehe von neuem geworfen worden; denn sonst würde es nichts mehr gelten.

Es ist nicht erlaubt, zum Besten seines Spieles einen nur wegen zweyer, vier, oder sechs Poins in die Schule zu schicken; sondern die Regeln dieses Spieles wollen, daß man den Spieler wegen aller Points, die er nicht marquiret hat, in die Schule schicke; so daß derjenige, welcher die Schule gemacht hat, den andern nöthigen kann, seine Schule ganz zu marquiren.

Man schickt aus der Schule nicht in die Schule, sondern derjenige, welcher mit Unrecht in die Schule schicket, und die Points marquiret hat, wird selbst wegen desjenigen in die Schule geschickt, was er mit Unrecht marquiret hat, und man nöthiget ihn, diese Points wieder zurück zu marquiren.

Wer da saget ich gewinne acht Points, und nur ihrer sechse marquiret, wird wegen der zwey Points in die Schule geschickt; und eben so wird auch derjenige, welcher saget, ich gewinne sechs Points, und ihrer achte marquiret, wegen der zweyen Points, die er zuviel marquiret, in die Schule geschickt *).

So lange man noch nicht seine Steine gesetzet oder angerühret hat, kann man noch immer, wenn man acht oder zehn Points gewinnet, und nur ihrer vier oder weniger, als man gewinnet, marquiret hat, die übrigen marquiren, wenn man gleich schon seinen Schaupfennig verlassen hat, weil man ihn stets weiter fortrücken kann. Allein, so verhält sichs nicht mit demjenigen, welcher zu viel marquiret hat, weil man ihn nicht zurückschieben kann.

*) Was im Toccategli der Gegentheil zu marquiren vergessen hat, solches kann ich, wenn die Würfel vom Brett sind, und der Wurf durch die Steine gesetzet ist, annoch marquiren; hat er aber zu viel marquiret, so rücke ich seine Marque um dasjenige, was er zu viel gesetzet hat, zurück, und marquire mit dagegen mit meiner Marque so viel an, als er zu viel gesetzt hat.

Wenn man austreten will, und noch Points über die Zwölfe, die man zum Loche brauchte, übrig hat, so darf man sie nicht marquiren, denn sonst würde es nicht mehr erlaubt seyn, auszutreten und abzugehen.

Derjenige, welcher ausscheidet, wenn er das Loch marquiret hat, welches er mit seinen Würfeln gewinnet, und welcher vergessen hat, seine Points zu demarquiren, oder wegzunehmen, kann wegen dieser marquirten Points nicht in die Schule geschickt werden; indessen muß er sie doch demarquiren, weil ihm keine übrig bleiben dürfen.

Wenn er hingegen anhält und nicht abgeht, und alsdann, wenn er sein Loch marquiret hat, vergißt, die Points zu demarquiren, die ihm gedienet haben, dieses Loch zu nehmen; so wird er wegen dieser marquirten Points in die Schule geschickt. Wenn er indessen über Zwölfe gemacht hat, so wird er nur wegen dessen, was mehr marquiret ist, als er übrig haben sollte, in die Schule geschickt.

Derjenige, welcher zwey Löcher gewinnt, und nur eines marquirt, darf das andere nicht mehr nachmarquiren, sobald schon einmal geworfen worden. Er kann auch wegen dieses Loches nicht in die Schule geschickt werden, weil man wegen der Löcher nicht in die Schule schicket, ob man gleich wegen der zu marqui=

ren vergessenen Points mit mehr als einem Loche in die Schule kann geschickt werden *).

Derjenige, welcher für das Zumachen marquiret, das er hat thun können, aber nicht gethan hat, weil er einen andern Stein angerühret, als denjenigen, der dazu dienen sollte, wird wegen dessen, was er marquiret hat, in die Schule geschickt, und genöthiget, den Stein zu setzen, den er angerühret hat. Wenn es indessen dem Gegenspieler vortheilhaft wäre, daß er zumachte, so kann er ihn dazu zwingen, und marquiret nichts desto weniger für ihn die Points wegen der Schule.

Der Gegenspieler kann einen nicht verbieten, einen Stein in sein erstes Brett zu bringen, um den kleinen Jan zu halten, so lange er noch seinen machen kann; und aus eben der Ursache kann man, um bey dem großen Jane zuzuhalten, keinen Stein in des andern Jan bringen, daß er daselbst stehen bleiben solle, so lange er noch selbst einen großen Jan bringen oder zumachen kann **). Indessen kann doch dieser Paß erlaubt werden, wenn er ledig ist, um einen Stein in das Brett des kleinen Jans hinüber zu bringen, wenn auf dem Felde nichts steht, welches die Zahl der beyden Würfel zusammen erreichet.

*) Auch dies ceßirt im Toccategli.

**) Im Toccategli kann ich in des andern sein Feld hinüber gehen, jedoch muß solches, wie schon oben gedacht, mit 2 Steinen geschehen.

Man muß die Würfel nicht eher aufheben, als bis derjenige, der sie geworfen, solche gesehen und genannt hat.

Die Würfel, welche auf die Leisten springen, und die, welche nicht recht gerade stehen, wenn sie gleich in dem Brettspiele bleiben, gelten nicht.

Zerspringt ein Würfel, so wird das Stück, welches mit den Augen erscheint, gezählet, und der Wurf ist gut. Liegen aber die beyden zersprungenen Seiten unten, und die beyden andern zeigen jede ihre Augen, so gilt der Wurf nichts, weil man mit dreyen Würfeln spielet.

Man kann, wenn man den Rückjan macht, weder einen noch zwey Steine in des Gegenspielers Hucke setzen, ob er sie gleich nicht mehr hat, und auch nicht wieder nehmen kann. Indessen kann man doch, wenn sie leer ist, den Paß daselbst borgen.

Wenn man die Hucke verlassen hat; so kann man sie mit Gewalt oder mit Recht durch den ordentlichen Wurf wieder nehmen. In dem ersten Falle muß der Gegenspieler seine Hucke nicht mehr haben.

Man kann in dem Rückjane nicht eher aufheben und herausnehmen, als bis alle Steine in diesem Brette sind, wofern es nicht des Zuhaltens wegen geschieht. Denn alsdann kann man in eines fort bis auf die Leiste setzen, und

sogar mehr als einmal, wenn sich der Fall ereignet.

Man ist verbunden, in dem Brette des Rückjans alles zu geben und zu setzen, was gesetzet werden kann. Aus diesem Grunde darf man niemals einen Stein aus dem Trictrac nehmen, als wenn man die Zahl nicht mehr geben kann, das ist, wenn mehr Augen geworfen worden, als sich noch Felder zwischen dem entferntesten Steine und dem Range oder der Liste des Brettes befinden.

Derjenige, welcher zuerst aufhebt und herauskömmt, gewinnt vier Points, wenn sein letzter Wurf simpel ist. Hat er aber eine Doublette, so gewinnt er sechs Points *) und fängt wieder zuerst an zu werfen.

*) Im Toccategli hat er den Satz oder das Spiel gewonnen, und fängt wieder zuerst an zu werfen.

Das siebente Kapitel.

Wie man sich in diesem Spiele verhalten muß.

Beym Anfange des Spiels ist es gut, daß man alle die Augen, die unter sechsen sind, mit Steinen von dem Haufen setzt, und wenn man sechs Aß, sechs Daus und sechs Tres wirft, solches mit einem einzigen giebt.

Es gehöret viel Aufmerksamkeit zu diesem Spiele, und man muß sich angewöhnen, wenn man geworfen hat, herum zu sehen, ob man nicht dem Gegenspieler entweder seine Hucke oder seine bloßen Steine auf eine oder mehr Arten schlägt.

Man muß sich aller Gelegenheiten bedienen, die man hat, Bände zu machen; und indessen sich doch nicht sehr entblößen, noch sein Spiel zu weit fortrücken, aus Furcht, es möchten sich einige Steine verlaufen, und das Zumachen schwer machen.

Man muß sich enthalten, mit den schon abgetragenen Steinen sechse zu setzen, so lange man kann, damit man dadurch entweder zumachen, oder die Hucke nehmen könne.

Man muß nicht versuchen, den kleinen Jan zu machen, wofern man nicht im Anfange Asse, Däuser und Dreyen wirft. Zwey oder drey Würfe können den Ausspruch davon geben.

Hält sich der Gegenspieler dabey auf, daß er den kleinen Jan machen will: so muß man mit seinem Spiele vorrücken, alles mit einem Steine hintereinander geben, und seine Steine in dem Brette des großen Jans ausbreiten, damit man desto eher Hucke nehmen, und des andern seine nebst seinen bloßen Steinen schlagen können.

Man muß vorzüglich vor allen den siebenten Band machen, welcher der Teufelsband ist: und wenn man unter vielen die Wahl hat, diejenigen, die hinter einander folgen, vorziehen.

Man muß fleißig die Würfe bemerken, die dem Gegenspieler am meisten zuwider sind; und sich auf solchen Zahlen bloß geben, vornämlich, wenn er nur einen Wurf für sich, und zwey dawider hat.

Wenn der große Jan des Gegenspielers gemacht, und sein Spiel zusammengerückt ist, so muß man sich merken, welche Zahl er nicht würde setzen können, ohne aufzubrechen, als alle Sechsen, Sechszink, alle Fünfen, oder Sechsquatuor, u. s. w. alsdann muß man die Steine von denen Feldern wegnehmen, auf welche diese Zahlen treffen. Dadurch nöthigt man ihm, aufzubrechen und seinen Stein in das Brett unsers kleinen Jans gehen zu lassen.

Wenn das Spiel des Gegners schlecht ist, und ihn nur noch vier Points fehlen, sein Loch

voll zu machen: so ist es gut, daß man sich decke, damit er nicht schlage. Denn wenn er schlägt, so marquirt er die Partie mit einem oder zwey, und geht ab.

Stünde sein Spiel so, und man gäbe ihm durch Blindschlagen hinlängliche Points, das Loch voll zu machen; er stellet sich aber, als wenn er solches nicht wahrnehme: so muß man ihn anhalten, diese Points zu marquiren *). Durch dieses Mittel kann er nicht abgehen. Fehlten uns indessen nur die Points dieser freywilligen oder nicht freywilligen Schule, das Loch voll zu machen, so muß man sich derselben bedienen, weil man dadurch alle seine Points vertilget.

Wenn man seinen großen Jan machet, so ist es gut, daß man sich zum Meister des Spieles mache, damit man abgehen könne, wenn man das Loch gewonnen hat, vornämlich wenn das Spiel des Gegners gut zubereitet ist. Dieses glücket einem, wenn man die Steine, die er blind schlagen könnte, decket oder wegnimmt. Hat er aber noch zwey Bände zu machen, oder seine Hucke noch nicht: so waget man nichts, wenn man seine Steine im Brette des kleinen Jans ausbreitet, um sie blind oder falsch schlagen zu lassen.

Um den großen Jan desto länger zu halten, muß man seine Steine, so viel man kann,

*) Dieses fällt im Toccategli ganz weg.

auf das erste Feld seines zweyten Bretts bringen, damit man keine Sechse zu setzen habe. Denn wenn man eine wirft, so hält man zu, indem man sie nicht geben kann, und der Gegenspieler marquiret nur zwey Points für jeden Stein, den man nicht setzet.

Wenn man genöthigt ist, den großen Jan durch Cinque Quatuor aufzubrechen, und der Gegenspieler auch bald aufbrechen muß, so ist es zuweilen vortheilhafter, zwey Steine auf die Gefahr, daß sie möchten geschlagen werden, bloß zu machen, als ihm freyen Paß zu geben. Hierdurch wird er, wenn der Cinque Quatuor, alle Fünfen, Sechsquatuor oder Sechscinque wirft, ebenfalls genöthiget, aufzubrechen.

Enfilade nennet man, wenn einem die Würfel ganz zuwider sind, und man nicht zumachen kann. Ereignet sich dieses Unglück, und man hat noch einen oder zwey Bände zu machen, so muß man Steine auf diese leeren Felder setzen. Dadurch sperrt man dem Gegenspieler den Paß; und wenn sein Spiel weit vorgerückt ist: so nöthiget man ihn, auszutreten, nachdem er die Points marquiret hat, die er für sein Zuhalten, und weil er geschlagen, gewonnen hat. Braucht er indessen nur noch eins oder zwey Löcher, um die Partie zu gewinnen, so müßte man anders spielen.

Wenn der Gegner schon zugemacht, und man seine Hucke noch nicht hat; so muß man sie nehmen, wenn man auch gleich bloße geben

sollte. Denn bey allen Würfen, die er thun würde, würde er diese Hucke schlagen, welches ihm bey jeden, außer den vier Points für das Zuhalten, auch noch vier Points, wenn die Würfe einfach fielen, und sechs wenn es Doubletten wären, eintragen würde.

Man muß, wenn man in den Rückjan geht, Acht haben, daß man aus der Hucke gehe, wenn man bald zumachen will, und vornämlich, wenn der Gegner nur noch zwey Bände in dem Brette seines großen Jans hat. Denn sonst würde man genöthiget seyn, seine Steine zu verlaufen, wenn man ein oder zwey Aß würfe, und die Rückbinde nicht zu Stande bringen oder zumachen können.

Man muß, so viel als möglich ist, nach den Regeln und der Stellung seines Spiels und des Gegenspielers seines spielen, und dabey viel Klugheit haben, und nicht ohne eine Art von Gewißheit anhalten, oder fortfahren, daß man nicht könne enfiliret, oder einem der Paß versperret werden.

Man lernt niemals recht gut Trictrac spielen, wofern man sich nicht sehr angewöhnt, sobald man geworfen hat, herum zu sehen, ehe man seine Steine anrühret, ob man nicht des Gegners seine oder seine Hucke schlägt. Geschickte Spieler übersehen in einem Augenblick was sie schlagen können. Wenn man hierin zu einer Vollkommenheit gelangt ist, so macht man keine Schulen mehr.

Das
Casino-Spiel.

Vom Werthe der Karten.

Die Karten, mit welchen man das Casino*) spielt, sind dieselbigen, deren man sich bey dem Whist bedienet; allein hier haben sie nicht denselben Werth; zum Beispiel: der König ist nicht mehr wie die Dame, diese nicht mehr wie der Valet, und alle drei nicht mehr wie die übrigen, ausgenommen bei dem letzten Stich, wo der König, die Dame, oder der Valet, in der Hand des Gebers die noch übrigen Tischkarten wegnehmen kann.

Die Könige, die Damen, und die Valets werden Hofkarten (Court-Carts) genennt, die übrigen aber gemeine Karten.

Die vier Asse, ob sie gleich wichtige Karten in diesem Spiele sind, weil sie vier Points zählen, so können sie doch keine andre Karte stechen, sondern blos eines das andere oder mehrere.

*) Die Benennung Casino kömmt von einem Spielhause in Florenz her, worinn sich der Adel versammlet.

Das große Casino, welches die Zehen von Caro ist, scheint die Hauptkarte zu seyn, und sie ist es auch in so fern, weil sie den Namen des Spiels führt, und zwey Points zählt, wenn man sie in seinen Stichen nach Hause bringt; in der Hand und im Spiel aber ist sie nichts mehr und nichts weniger, als eine andere Zehen.

Mit dem kleinen Casino verhält es sich eben so, die Zwei von Piques, die diesen Namen, hat, ist in der Hand und im Spiel, wie jede andere Zwei.

Die Farben sind ebenfalls im Spielen nicht unterschieden, ausgenommen, daß die Mehrheit der Piques in den Strichen ein Point zählen, sonst aber nichts zum voraus haben.

Von den Verbindungen.

Diese sind es eigentlich, worauf der Spieler seine ganze Aufmerksamkeit richten muß, denn durch sie allein kann er die Mehrheit der Karten gewinnen. — Um sie begreiflicher zu machen, und überhaupt eine deutliche Idee vom Spiele selbst zu geben, wollen wir uns vier Personen A. B. C. D. vorstellen, die sich hinsetzen und spielen. A. ist Geber; er mischt die Karten und läßt sie von D., der ihm zur rechten Kand sitzt, abheben. — Nachdem er jedem Spieler, und dem Tisch 4 Karten gege=

ben, und die Tischkarten aufwärts gekehrt sind, so fängt B. an zu spielen; nun wollen wir voraussetzen, die Tischkarten wären ein As, eine Zwei, eine Vier und eine Sieben; und B hätte eine Sieben in seiner Hand, so kann er mit dieser Sieben den Tisch räumen; denn seine Sieben paaret sich mit der Sieben auf dem Tische, und da die übrigen drei Karten auch sieben zusammen machen, so nimmt sie B's sieben ebenfalls. — Wenn aber B. keine Sieben hätte, sondern eine Fünf, eine Sechs, eine Zehen und eine Hofkarte, so muß er sehen, mit welcher Karte und durch welche Verbindungen er die meisten und besten Karten nehmen kann. Dieses wird durch die Zehen geschehen, weil diese die Sieben, die Zwei und das As nimmt; da hingen die Fünf blos das As und die Vier, und die Sechs blos die Vier und Zwei nimmt. Hat er keine Zehen, sondern blos Fünf und Sechs, so muß er mit der Fünf nehmen, um das As in seinen Stich zu bekommen. — Wir wollen nun wieder zum ersten Fall zurückgehen, daß nämlich B. eine Sieben gehabt, und mit dieser den Tisch geräumt, so marquirt er ein Point; und C. muß dem Tische eine Karte spielen; dieses sey eine Hofkarte, zum Beispiel eine Dame; D., hat er eine Dame in der Hand, so kann er wieder den Tisch räumen. — Dies, wollen wir annehmen, wäre geschehen, so muß A. dem Tische eine Karte spielen, diese sey nun ein Va=

let; B. hätte keinen Valet, so spielt er eine andere Karte, diese sey ein König. C. hätte weder Valet noch König, so spielt er auch eine andere Karte, diese sey eine Zehen, D. hätte keine von den Dreien, so muß er eine andere Karte zugeben, diese sey eine Neun. A. könnte keine von den Vieren paaren, so giebt er eine andere Karte zu, diese sey eine Acht. B könnte auch nicht paaren, so giebt er eine zu, diese sey eine Dame, D aber hätte eine Acht, so nimmt er mit solcher die Acht, die A gespielt. A hätte eine Sieben, so nimmt er mit dieser die Sieben, die B gespielt. B könnte immer noch nicht stechen, so muß er seine letzte Karte zulegen, diese sey eine Drei. C kann auch nicht paaren, so wirft er auch seine letzte Karte hin, diese sey ein As. D ist in dem nämlichen Fall, so legt er ebenfalls seine letzte Karte hin, diese sey eine Fünf. A hätte aber zur letzten Karte ein As, so nimmt er mit diesem das As, das C gespielt hat. – Die Karten der Spieler sind nun alle, und auf dem Tische bleiben ein König, eine Dame, ein Valet, eine Zehen, eine Neun, eine Fünf und eine Drei liegen; A giebt also jedem Spieler wieder vier Karten, aber keine dem Tische; B fängt wieder an zu spielen, nämlich wenn er eine von den Tischkarten paaren kann, so nimmt er eine davon weg, wo nicht, so giebt er eine zu. C D und A thun dasselbige, bis die Karten wieder verspielt sind, dann giebt A. jedem

wieder vier Karten. Ist nun aber das ganze Spiel Karten ausgegeben, so nimmt derjenige, der den letzten Stich macht, die übrigen Karten mit weg, nämlich wenn B. oder C. eine Karte gepaaret, und D. kann keine gewinnen, so nimmt B. oder C., der so gepaaret, die noch übrigen Tischkarten, nebst denen von D. und A., mit weg; hat aber A. eine Hofkarte, so nimmt A. die noch übrigen Karten, die B. oder C. gelassen hat.

Wenn das Spiel aus ist, so zählet jede Parthey ihre Karten; sind deren 26, so zählet man nichts, sind ihrer aber 27 oder mehr, so zählt man drei; die Parthey, die 7 oder mehrere Piques in ihren Stichen hat, zählt ein Point; welches doch geschieht, wenn man auch nicht die Mehrheit der Karten hat. Nachgehends zählt man das große und kleine Casino und die Asse. Die Parthey, die die wenigsten Points hat, zieht solche von der Anzahl derer von der andern Parthey ab. Die Points aber die man bey dem Tischräumen macht, werden jedesmal marquirt und nie gegenseitig abgezogen.

Man marquirt auf folgende Art:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				o	o	oo	ooo	o	o
o	oo	ooo	oooo	oo	ooo	o	o	o	oo
								o	o

Gesetze des Casino = Spiels.

1) Dieses Spiel besteht aus eilf Points, nämlich die Parthey, welche gewinnt, zählt

Für die Mehrheit der Karten	3	Points.
— das große Casino (nämlich die Zehen von Caro	2	—
— das kleine Casino (nämlich die Zwei von Piques	1	—
— die Asse, nämlich 1 Point für jedes As	4	—
— die Mehrheit der Piques	1	—
Summa	11	

Allein jede Parthey marquirt nicht alle die Points, die sie gewonnen hat, sondern die geringere Zahl wird von der größern abgezogen, und blos das, was übrig bleibt, wird marquirt.

Beispiel.

Eine Parthey gewinnt sieben Points von denen eilfen, hier werden die übrigen vier Points die von der Gegenparthey gewonnen worden, von denen sieben abgezogen, und blos die übrigen drei Points marquirt. Es mag aber auch geschehen, daß keine von beiden Partheyen etwas marquirt; zum Beispiel: die Anzahl der Karten wäre gleich zwischen den beiden Partheyen; in diesem Fall bleiben nur acht Points zu marquiren; sollten diese nun, so wie die Kar=

ten, ebenfalls gleich getheilt seyn, so kann keine Parthey marquiren.

2) Die Art zu geben ist, daß man vier Karten jeder Person, und vier Karten dem Tische giebt: wenn diese Karten gespielt sind, so giebt man wiederum vier Karten jeder Person, bis die Karten alle sind; allein man giebt dem Tische keine mehr.

NB. Der Geber ist nicht verbunden, die Karten, die er dem Tische giebt, regelmäßig, so wie er giebt, aufzuschlagen, sondern, nach seinem Gefallen, kann er eine, oder zwei, oder alle auf einmal umkehren.

3) Bey diesem Spiel kann kein Vergeben statt finden; denn wenn eine Person blos mit drei Karten spielt, so ist es ihr eigner Schade; und sollte eine Karte unter dem Tisch gefallen seyn, so muß diejenige Person, die blos drei Karten hat, die vierte aufnehmen, es mag nun zu ihrem Schaden oder Nutzen seyn. Es wird auch eine oder mehrere umgekehrte Karten im Spiele, nicht als ein Vergeben angesehen, es sey denn bey dem ersten Herumgeben, und ehe eine von den Tischkarten aufgeschlagen ist.

4) Es ist niemanden erlaubt, mehrere Stiche, als den letztgespielten nachzusehen, auch darf niemand seine gemachten Stiche oder Karten, während des Spiels, zählen.

5) Niemand kann mehr als eine Karte auf einmal aus seiner Hand spielen, allein mit die-

ser mag er nicht allein ein Paar machen, und jede andere Karte, die dieselbige Benennung führet, nehmen, sondern er mag auch mit dieser einzigen Karte so viele andere Karten aufnehmen, als er durch Verbindungen mit seiner Karte herausbringen kann.

So mag zum Beispiel eine Zehen
eine 9 und As nehmen und
— 8 — 2.
— 7 — 3.
— 6 — 4.
— 5 — 5.
sowohl als 10

6) Derjenige, der die letzte Tischkarte nimmt, oder den Tisch räumt, zählt für jedesmal **unwiderruflich** ein Point.

7) Derjenige, der den letzten Stich macht, nachdem alle Karten gegeben worden, nimmt mit selbigem jede andere Karte, die noch auf dem Tische befindlich seyn mag, und dieses nennet man den Sweep,*) oder den Kehraus.

8) Der Lurch. (Bredouille) oder doppelt gewonnenes Spiel ist Fünf.

Allgemeine Regeln.

1) Die erste und wichtigste Anweisung ist,

*) Diejenigen Leser, die kein Englisch verstehen, und die Englischen Kunstwörter beibehalten wollen, müssen das Wort Sweep lesen und aussprechen wie Swiep; und das Wort Lurch, wie Lordsch.

sich zu erinnern, wie viel Zehen, Asse und Zwei sind gespielet worden, und ob zwei Hof= oder Bilderkarten von derselben Benennung zuerst auf dem Tische aufgeschlagen worden: dieses ist besonders nöthig. Uebrigens erinnere man sich aller Karten, wenn man kann.

2) Kann man mit der Karte, die man spielt, keine Karte oder mehrere vom Tische aufnehmen, so muß man allemal lieber eine Hofkarte ausspielen, weil die Hofkarten zu weiter keinen Nutzen sind, als etwa ein Paar zu machen; da hingegen andere Karten durch Verbindung viele mit Vortheil nehmen können.

Ausnahmen.

Wenn man Geber ist, und die Karten sind alle gegeben, so muß man eine Hofkarte zurück behalten, um sich des Sweeps oder Kehraus's zu sichern. Manchmal auch, wenn man das große Casino in der Hand hat (die andern drei Zehen müssen aber gespielt seyn) so ist es besser, eine geringere Karte auszuspielen, welche mit einer Tischkarte durch Verbindung Zehen ausmacht, in der Hoffnung, die verbundenen Karten alsdann mit dem großen Casino aufzunehmen.

3) Wenn man Geber ist, und hat in den letzten vier Karten das große Casino, (und die drei andern Zehen sind heraus) so muß man, wenn man keine Hofkarte für den Kehraus hat,

das große Casino zurückbehalten, in der Hoffnung, Verbindungen zu machen; es sey denn, daß man eine Acht oder Neun hätte, in welchem Fall man besser thut, das Casino zu spielen, und es dem Zufall zu überlassen, solches im Kehraus wieder zu bekommen.

4) Wenn man verbunden ist, eine Karte zu den Tischkarten zu spielen, und man hat keine Hofkarte, so muß man die geringern Karten zuerst spielen; denn wenn man die höhern Karten bis zuletzt aufhebt, so hat man immer Hoffnung, durch Verbindung andere Karten mit diesen höhern zu nehmen.

Ausnahme.

Wenn man sieht, daß die kleinen Tischkarten durch Verbindungen Zehen ausmachen (und das große Casino noch nicht heraus ist, man es auch nicht in seiner Hand hat) so muß man eine größere Karte spielen, um die Gegner zu verhindern, ihr Casino in Sicherheit zu bringen; allein wenn die drei Zehen heraus sind, und man weder selbst, noch der Gehülfe Kartengeber ist, so muß man suchen mit seiner Karte die Zahl Zehen unter den Tischkarten zu machen, ohne Rücksicht zu nehmen, ob unser Gehülfe das große Casino in der Hand hält oder nicht, denn wenn es in der Hand unserer Gegner ist, so werden sie es beinahe zur Gewißheit in dem Kehraus bekommen, wenn sie es nicht vorher in Sicherheit bringen.

5) Die Farbe Pique verdient einige Aufmerksamkeit; deswegen man sie allemal andern Farben im Aufnehmen vorziehen muß, wenn es nämlich einerlei ist, ob man dieses oder jenes Paar aufnimmt. Allein die Begierde, allemal Piqueskarten zu gewinnen, muß so eingeschränkt seyn, daß man bessere Vortheile nicht dabei verliert; es sey denn, daß unsere Gegner alle andere Points gemacht hätten, und dem Anschein nach auch die Mehrheit der Karten hätten, so muß man Piqueskarten aufzunehmen suchen, um sie zu verhindern, das Spiel zu gewinnen.

6) In Ansehung der Asse, muß man, wenn noch keine gespielt sind, oder, wenn blos eins oder zwei heraus sind, und die erste oder zweite Hand eins hält, die Gelegenheit abwarten, wenn blos Zehen und Hofkarten auf dem Tische liegen, oder wenn es mit andern Tischkarten nur wenige Verbindungen macht, ehe man es ausspielt: die dritte Hand und der Geber sollten es allemal bis zuletzt aufheben.

7) Wenn drei Asse heraus sind, so sollte man gemeiniglich das vierte niederlegen, Falls es die erste Karte ist, die man zu spielen hat: allein niemals, und in keiner Rücksicht muß man es nach dem ersten Herumspielen zurückbehalten.

8) Wenn man zwei Asse in seiner Hand hat, so muß man die erste beste Gelegenheit benutzen, eins davon zu spielen, in der Hoff=

nung, daß es nicht weggenommen werde, bis man wieder zum Spielen kömmt; und wenn unser Gehülfe ein As spielt, und man kann es nicht durch Verbindungen aufnehmen, so muß man wenigstens diese Verbindungen so viel als möglich zu verringern suchen, damit es die Gegner nicht so leicht gewinnen können.

9) Wenn man in seiner Hand ein As und das kleine Casino hält, und man ist genöthiget, eins von beiden zu spielen, so thut man besser, man nimmt das leztere, weil die Gegner, wenn sie es aufnehmen, nur ein Point gewinnen; hingegen würden sie zwei Points gewinnen, wenn es sich treffen sollte, daß sie das As paaren könnten.

10) Wenn unter den Tischkarten das große Casino und ein As befindlich sind, und man hat eine Zehen und ein As in seiner Hand, so muß man allemal die Asse zuerst nehmen, weil diese durch Verbindungen gewonnen werden können, da hingegen die Zehen blos mit einer andern Zehen gewonnen werden kann.

11) Die allgemeine Regel ist, nicht auf dem Tische blos eine einzige Karte, oder solche Karten zu lassen, die durch Verbindungen mit einer Karte gewonnen werden können, aus Furcht, der Gegner möchte den Tisch räumen. Kein Theil dieses Spiels erfordert mehr Nachdenken und Ueberlegung, als dieser, und dennoch ist er selten untrüglich. Denn da die Mehrheit der Karten von so großer Wichtigkeit ist, und

einen Unterschied von 6 Points macht, so ist es gemeiniglich der Mühe werth, es zu wagen.

Fälle, in welchen die allgemeine Regel besonders befolgt werden sollte.

Man muß es nicht wagen, den Tisch zu räumen, wenn die Gegner Vier marquirt haben, aus Furcht, sie möchten dem Durch oder doppeltem Spiel entgehen, noch weniger muß man es wagen, wenn sie Neun oder Zehen marquirt haben.

Fälle, in welchen die allgemeine Regel nie befolgt werden sollte.

Zu Anfange eines Spiels, wenn man durch Verbindungen viele Karten aufnehmen kann.

Wenn man irgend ein Point machen kann.

Wenn ein Stich oder zwei die Verschiedenheit der Karten machen kann.

Wenn man schon hoch marquirt hat, und die Gegner blos zwei oder drei Points haben; in diesen Fällen muß man der allgemeinen Regel nie folgen.

Das Casino mit drei Personen ist ganz von dem mit vier Personen in seinen Gesetzen und Regeln verschieden, und wird auf eine ganz andere Art gespielt.

Die gewöhnlichste ist die folgende Art:

Anstatt eilf Points besteht das Spiel aus funfzehn. Sechs Marquen sind hinlänglich zum marquiren.

Der Kurch, oder doppelt Spiel ist Sieben.

Jede Person marquirt die Points, die er gewinnt, ohne irgend einen Abzug.

Wenn die Partheyen so weit im Spiele gekommen sind, daß wenige Points die Anzahl ihrer Nummern zu Sechszehen erhöhen können, und wenn zwei Personen, oder alle drei diese Zahl vollkommen gemacht haben: (die Möglichkeit davon wird folgendes Beispiel zeigen) so wird alsdann das Spiel nach dem Range derer Points, die man gewonnen hat, entschieden, so wie beym Spiel von allen Vieren, wo der höchste eher zählt, als der niedrigste, der niedrigste eher, als der Valet, und der Valet eher, als das Spiel; und wie bey dem Piquet, wo die Hand oder die Points eher zählen, als die Quinten u. s. w.

Die Ordnung, wie die Points auf einander folgen und gezählt werden, ist folgende:

Erstlich das große Casino
2tens das kleine Casino
3tens die Mehrheit der Karten
4tens die Mehrheit der Piques
5tens das Pique = As
6tens das Trefle = As
7tens das Coeur = As
8tens das Caro = As.

Beispiel der vorhergehenden Regel.

Wir wollen voraussetzen, daß, während des Spiels

A. zwölf Points gewonnen hat,

B. eben so viel,

C. aber hätte dreizehen Points.

Und bei dem letzten Geben der Karten.

A. gewönne das große Casino, und die Asse von Trefle und Pique.

B. das kl. Casino u. die Mehrh. der Karten.

C. gewönne die Mehrheit der Piques und die Asse von Coeur und Caro.

In diesem Falle nun hat jeder Spieler 16 Points zu marquiren, die zu gleicher Zeit das Spiel endigen. — Die Frage aber ist: — Wer hat gewonnen? — Antwort: B. hat es gewonnen, weil A. blos das große Casino, (welches aber sein Spiel nicht vollkommen macht) zählen kann, B. aber sogleich sein klein Casino und die Mehrheit der Karten marquirt, und da diese beide, vier Points in der Ordnung ihres Ranges das Spiel ausmachen, ehe die Asse von Pique und Trefle, die Mehrheit der Piques und die Asse von Coeur und Caro, die C. gewonnen, können gezählt werden, so hat B. das Recht zum Gewinn des Spiels.

Da das Casino mit zwei oder zu drei Personen dieselben Points wie das Casino mit 4 Personen, und die nämlichen Regeln des Abzugs hat; so finden auch alle die andern Regeln in jeder Rücksicht hier statt.

Das Connectionen- oder Verbindungsspiel *).

1) Man setzt Thaler und nimmt Groschen zurück; oder man setzt Louisd'ors und nimmt halbe Gulden zurück. Dies hängt ganz von der Gesellschaft ab. Wir wollen aber im folgenden Thaler annehmen.

2) Wenn vier Personen spielen, so giebt man jeder Person acht Karten. Wenn nur drey spielen, giebt man jedem Spieler zehen Karten; so daß allemal, entweder zwey und zwanzig oder vier und zwanzig Karten von dem ganzen Spiel zurück bleiben.

3) Die Karten werden auf die nämliche Art wie beym Whist gespielt, haben auch denselbigen Werth, ausgenommen, daß der Trumpf sich nie in der Farbe verändert.

4) Caro ist beständiger Trumpf.

5) Die beyden schwarzen Asse, nämlich das Pique As und das Trefle As machen die erste Connection.

6) Das Pique As und der Coeur König machen die zweyte; und

7) Das Trefle As und der Pique Valet die dritte Connection.

*) Dieses ist in England von J. K. H. der Prinzessin Elisabeth, Herzogin von York erfunden worden.

8) Die erste Connection gewinnt zwey Groschen aus der Casse, nämlich einen Groschen für jedes As. Die zweyte einen Groschen, nämlich sechs Pfennige für das As, und sechs Pfennige für den König. Die dritte Connection sechs Pfennige, oder einen Dreyer für jede Karte.

9) Derjenige Spieler, welcher bey jedem Herumgeben die meisten Stiche macht, nimmt sechs Pfennige aus der Casse. Sind die Stiche gleich, gewinnt Niemand.

10) Sollte im Herumspielen, in welchem sich eine Connection befindet, ein Trumpf gespielt werden, so gewinnt dieser den Stich; sonst aber gehört der Stich allemal demjenigen Spieler, der die erste Karte der Connection ausgespielt hat.

11) Wenn sich eine Connection auf dem Tische befindet, so hat entweder der nächste oder der letzte Spieler, das Recht sie zu trumpfen, welche Farbe es auch seyn mag, die zuerst ist ausgespielt worden, ohne sich der Strafe des Nichtbekennens schuldig zu machen. In jedem andern Falle aber muß die Farbe bekennt werden:

12) Es mag irgend eine Farbe gespielt worden seyn, so hat jedoch derjenige, der eine Connectionskarte in der Hand hat, das Recht solche, ohne Strafe auszuspielen; allein der nächste Spieler muß die Farbe, die zuerst gespielt worden, bekennen, es sey dann, daß er die Connectionskarte beantworten könnte.

Das Kegelspiel.

Es giebt zwey Arten desselben, die sich jedoch nur durch Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das lange Kegelschieben auf einer langen Kegelbahn, und das kurze auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkte die Kegel stehen, und bey welcher die Spieler beym Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bey beyden ist die Spielmethode folgende: Jedem, der 6, 8, oder 12 Spieler, werden 12, 16 oder 24 Points unter seinen Namen geschrieben, d. h. sie werden ihm im Stamme angeschrieben; diese sind gleichsam eine Schuld, oder ein Minus, was er abverdienen muß. Nach jedem Wurfe werden die gemachten Kegel von jenem Minus abgezogen, und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald, als er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Points gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt, und also nichts mehr im Stamme hat, so werden alle darüber geworfenen Kegel sein Plus, das nennt man, sie werden ihm gut geschrieben, und von den andern Spielern, die noch minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich,

recht viel Kegel zu werfen, um bald, und so viel als möglich plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß einige schon plus haben, und andere dagegen noch minus, so wird jenes summirt, und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus just gleich ist, dann endigt sich das Spiel, und diejenigen, welche noch minus d. i. noch Kegel im Stamme haben, bezahlen jeden Kegel an die andern. Die Schwierigkeit ist hierbey, durch den letzten Wurf jene Gleichheit herauszubringen, d. i. das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A 4, B 5, C 6 Kegel gut geschrieben oder plus hat, und dagegen D 3, E 5, und F 7, minus, so das hier 16 minus, und dort 15 plus sind, so darf derjenige, an welchem die Reihe des Werfens ist, nur noch einen Kegel machen, und jeder, den er mehr wirft, wird ihm von der Zahl seiner gemachten Kegel abgezogen u. s. w.

Die vorzüglichsten Gesetze der Kegelbahn sind folgende:

1) Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten.

2) Wer nichts trift, dem wird ein Kegel abgeschrieben.

3) Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinausgeworfen wurde kann keine gültigen Kegel werfen, und ihr Werfer verliert einen. Dagegen ist jeder Wurf neben dem Brette oder an den Seitenwänden der Bahn gültig.

4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe sie über das Wurfbrett hinaus ist, so darf noch einmal geworfen werden.

5) Prellt sie einen Kegel vom Leg, (hölzernen oder blechernen Fundamente, worauf die Kegel stehn) so daß er außer demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht anzusehen; aber nicht so, wenn er innerhalb des Legs steht.

6) Der König allein gilt stets 3; (bey vielen auch 3, wenn die Kugel durch die 2 und 3 Kegel durchgeht, ohne einen derselben umzuwerfen) der vorderste Eckkegel im Stamme 2, aber beym Ausmachen 2 und auch nur 1, wie es das Ausmachen erfordert.

7) Wenn nur noch 3, 4, oder 5 Kegel zu werfen sind, und es wirft sie wirklich jemand, so muß er seinem Nachfolger einen abgeben; wirft er aber mehr, so werden dem Nachfolger auch die mehr gefallnen Kegel als zu gute zugerechnet. Dieses nennt man überhalten. Sind aber 6 Kegel zu werfen, und werden geworfen, so wird dem Nachfolger nichts abgegeben.

8) Wer 7 Kegel wirft, löscht sein Debet (alle Kegel, die er noch im Stamme hat), und erhält 7 gut. Wirft jemand 8, so ists eben so, aber er erhält 16 gut. Werden 8 um den König, oder alle 9 Kegel geworfen, so ist das Spiel geendigt, und der Werfer erhält alle Kegel bezahlt, welche die übrigen Spieler noch im Minus haben.

9) Sind beym Ausmachen nur noch wenig Kegel zu werfen, und es fallen auch 8, so ist das Spiel dennoch ausgemacht.

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Das neue Königliche l'Hombre nebst einer gründlichen Anweisung wie Quadrille, Cinquille, Piquet, Reversy, Trisett, Tarok, Whist, Boston, Patience, Cabale, Connectionen, Casino [et]c. nach jetziger Art zu spielen sind, wobey nebst noch andern Kartenspielen das Billard- Pielkentafel- Schach- und Ballspiel, wie auch das Verkehren im Brett, Triktrak und

Frankfurt ; Leipzig 1797

Gymn. 33 m
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10431610-4
VD18 11544694